昭和60年5月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第5号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

May 1985 5

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌



定価 ¥350

51機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載

移植マスター大作戦34
日本語によるベーシック解説付き
ナイコン・クラブ物語—キャンパス編—

- BM-Jr/LII2 EXAM/FIGHT.!!DOKURIN
- BM-LIII/MK5 春の墓/MAIN STREET
- C1 WAR GAME
- コモドール64 MAD WORKER
- FM7/77 PAPER PLANE/Mr.POO!
- FP-1000/1100 BOXING GAME
- JR-100 BALOON JACK/BOBIN2
- JR-200 BEE!/ROPE＆ROPE
- JX バルーン・ソルジャー
- M5 LITTLE WITCH/SLEEP STAR
- MAXMACHINE サファリ・ハンティング
- MSX HEXERION/CAPTAIN AKAMARU/カニキャッチ
- MZ-1200/700 WANTED
- MZ-700/1500 種なしスイカのできるまで/BOMBER MAN
- MZ-1500 Poe Suit
- MZ-80B/2000 Carクン
- MZ-2000/2200 COSMIC MINE/STONE STONE
- MZ-2200 MAGIC BALL
- PASOPIA(T)/5 Breakミサイル
- PASOPIA7 ペットとモンタの大騒動
- PC-6001/mkII/6601/SR 宇宙ダニの逆襲/BALL BALL BALL
- PC-6001mkII/6601/SR 私は名探て—
- PC-8001/mkII/SR セミトリ・ゲーム/SAKABE BUSTERS
- PC-8001mkII/SR SLEEP STAR
- PC-8801/mkII/SR FAN＆BALL
- PC-9801/E/F 迷える子羊
- ぴゅう太 AILLAGRE KLAW
- RX-78 TANK FIRE
- S1 Air Fight
- SC-3000 バクゲキキ/RESCUE
- SMC-777 FUTURE号の冒険
- VIC-1001 キッチン・パニック
- X1/C/D/(ターボ) SAKURANBO SAKURANBO/MIG and MOG
- JR-800 関門海峡ゲーム
- PC-8201 移植版REVERES
- FX-702P ゼロヨン・レース
- PB-100 THE BARRIER/黄金の剣
- PC-1245/51 KICK OFF
- PC-1500 GOZILLA
- PC-2001 ザ・ハンター

ランダム・コーナー
- APPLEII COMBAT FIGHTER
- MULTI8 THE GOLD RUN

実用プログラム・コーナー
- JR-100 カーソル・コントロール・プログラム
- PASOPIA7 炎色反応
- S1 元素の周期表
- FX-750P カナ変換機能付きデータ・バンク

スーパーソフトコーナー 特集 PITFALL II



走りの違いで選ぶ
シャープのパソコン、MZ。



QDって、スゴイ！ この実感はパソコンに詳しい人ほど強いようです。あの〝サンダーフォース〞もナント8秒のスピードスタート、イライラ待つ時間に耐えてきたマニアには、このスピードはなんとも魅力に違いありません。もう長いプログラムもコワくない。趣味に遊びに仕事に熱中。これからはダンゼン、QDです。

パーソナルコンピュータ
MZ-1500
標準価格 89,800円

◀写真の14型カラーディスプレイMZ-1D15B標準価格72,000円はオプション。画面はハメコミ合成です。

ゲームも仕事もスピードスタート
クイックディスク（QD）
フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えた新しい記憶装置です。プログラムやデータを読み取るスピードは、何とカセットの約30倍（当社2000ボーのデータレコーダ比）、もう気持ちの乗りも違ってきます。

キャラクタづくりも自在、きわだつグラフィック
PCG1000文字
グラフィックはひと味違うクリエイティブ設計。1000文字のPCGまたは320×200ドット8色フルグラフィック＋24文字のPCGが使い分けられ、目的に合わせてオリジナルグラフィックが存分に駆使できます。

音楽演奏だってお手のもの
PSG2チャンネル
パソコンをよりクリエイティブに活用するためのサウンド機能として6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル内蔵。6重和音の音楽と2つの効果音が楽しめ、音楽演奏、サウンド効果にグンと厚みを増してきます。



日本語表示、ワープロへの活用も

漢字対応QD-BASIC

漢字対応BASICをはじめ、漢字ROMボード(オプション)、辞書ROMボード(オプション)のサポートなど、ワープロへの対応も考慮しています。

上達に合わせて進化する

64KBオールRAMのクリーン設計

BASIC以外の言語への発展性を秘めた、いわばあなたの上達に合わせて進化するシステム設計です。

■能力をグンとアップさせるRAMファイル(オプション)■MZ-1500がしゃべるパソコンに、ボイスボード(オプション)■「パターンエース」「住所録」「ミュージックエース」「デモエース」など、買ったその日から即使えるソフトをバンドル。

■ステップアップできる3系統のCRT端子■カナはアイウエオ順、機能性に徹した使いやすいキーボード■ジョイスティック端子2個装備■2モードのプリンタインターフェイス装備■汎用インターフェイス1スロット装備〈主なオプション〉●RAMファイルMZ-1R18 標準価格18,000円●ボイスボードMZ-1M08 標準価格10,000円●漢字ROMボードMZ-1R23 標準価格19,800円●辞書ROMボードMZ-1R24 標準価格22,000円●シリアルプリンタMZ-1P14 標準価格54,800円

"ジョイジョイパック"第2弾新登場!!

JOY JOY PACKII
MZ-5A002標準価格16,800円

家族ひとりひとりが楽しめる7種類の新しいQDソフトをワンパック。

1 パンチボール マリオブラザース
幅広い年令層にわたって楽しめるあのマリオが、一段と興奮度を高めてフレッシュアップ。

2 任天堂の テニス
ゲームセンターやファミリーコンピュータで人気の高いテニスがMZ-1500で楽しめます。

3 ワープロダイアリー ペンシル
家族みんなで活用できる、学習機能付ワープロ＋カレンダー機能。スケジュールも書き込めます。

4 ママ・キーパー
家計簿づくりはもうラクラク。数字を入力するだけで、1ヶ月のトータルもバッチリ。

5 スタディ・メイト
楽しみながら学習できる、堅苦しい勉強ソフトとはひと味違ったいわばパソコン暗記カード。

6 BASICスタディ
いちいちマニュアルを見なくても、画面との対話形式でBASICの基礎学習ができます。

7 パーティーメーカー NEW
誕生パーティをはじめ楽しい集いを効果的に演出してくれるグラフィックソフトです。

好評JOY JOY PACK(MZ-5A001)標準価格16,800円も発売中!!
①日本語ワープロ「簡々漢」②「マリオブラザーズスペシャル」③「野球狂」④「エンターティナー」⑤「ホームダイアリー」⑥「パーティーメーカー」⑦「BASICスタディ」

TV提供番組「パソコンサンデー」新学期スタート!!
●テレビ東京●テレビ大阪●テレビ愛知
4月7日より毎週日曜9:30～10:00
■講師:Drパソコン宮永好道■司会:三波豊和・白石まるみ

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせは…本社内国内情報システム営業本部まで。

資料請求券 MZ-1500 ベーマガ 5係

BASICで文書がつくれる。ターボは

```
180 A$(11)="の新機能とは、漢字がプログラムの中で自由に"
190 A$(12)="使える漢字BASIC。スピード感にあふれた"
200 A$(13)="高精細グラフィック。イメージ豊かなビデオ映"
210 A$(14)="像を創りだすデジタル
220 A$(15)="ホビーからビジネス
230 A$(16)="高機能パソコンが誕
240 FORI=0TO16:SYMBOL(304,I*18
250 WINDOW(0,0)-(400,399),(4,0
260 LINE( 24,112)-(280,368),PSE
270 LINE(120, 88)-(184,112),PSET,&H10,BF:LINE(120, 88)-(184,1
280 SYMBOL(119, 92),"オフィス",1,1
290 LINE(  4,208)-( 24,272)                4,208)-( 24,27
300 SYMBOL(  3,210),"                      3,232),"ビ",1,
310 SYMBOL(  3
320 LINE(120,36                                          39
330 SYMBOL(126,3
340 LINE(280,208)-                                       ,27
350 SYMBOL(280,216),                                     ,1,
360 FORI=112TO368STEP3
370 FORI= 24TO280STEP32
380 C=2:PALET2,0:FORJ=0T
390 DATA 94,94 ,171,183,
400 DATA 47,47 ,179,229
```



すべてに高漢度なのです。

ワードプロセッシング

簡単な操作で日本語入力ができる新開発漢字BASICを標準装備。漢字変換はカタカナ、ひらがな、ローマ字のいずれからでもでき、手軽に日本語の文章が作成できます。さらに、新コンセプトの日本語処理機能を内蔵。挿入、削除、文章移動、同一文章(プログラム)をくり返し使用できるコピーなどが自在です。まさにプログラミング感覚でスピーディに文書作成が可能、企画書や報告書などビジネスはもちろん、教育、研究分野の各種レポート、論文などに幅広く活用できます。

高速・高密度グラフィック

なめらかな曲線、緻密な色表現、漢字1000文字表示など、ハイレベルな表現を可能にする640×400ドットフルカラー。ビジネスグラフやチャートの作成、高度なコンピュータグラフィックスなど新しいアート表現も楽しめます。

ビデオ編集

ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画できる新方式採用のデジタルテロッパ内蔵(特許出願中)。ホビーはもちろん、ビデオ教材、映像カタログ、ビデオPOPづくりなど…ビデオテープを新しいメディアとして実務に活かせます。

),PSET,1,B

新しい実務フィールドへ… ターボな走り



),PSET,1,B

,C,0,PSET

Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ、2ドライブ内蔵)		
パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-852C	標準価格278,000円
Model 20(ミニフロッピーディスクドライブ、1ドライブ内蔵)		
パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-851C	標準価格248,000円
Model 10(高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵)		
パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-850C	標準価格168,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-850D	標準価格129,800円

▶カラーはそれぞれオフィスグレー(E)、ローズレッド(R)の2色があります。

〈X1ターボの主な特長〉■PRINT文やDATA文、REM文、ファイル名などにも直接漢字が書き込め、プログラムの作成、修正、訂正が容易■JIS第1水準漢字ROM標準実装■漢字V-RAM搭載により漢字1000文字を高速表示■高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタゼネレータ■高速ペイント機能■新開発黒色スーパーインポーズ機能■最大85Kバイトのユーザーエリア、172Kバイトの大容量RAM■5インチ倍トラックミニフロッピー、8インチフロッピー、10MバイトハードディスクをBASICでサポート■マウス、RS-232Cなど充実したユーザーインターフェイス■専用ディスプレイテレビは世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現■ユーザーフレンドリーを追求した多機能薄型キーボード■キー配列を50音順に変換可能

※Model 10では400モードフルカラー表示、デジタルテロッパ、マウス・RS-232Cインターフェイスはオプション。また、RAMは124Kバイト、ユーザーエリアは32Kバイトです。
※画面は説明用に作成し、印刷製版で合成した写真です。ソフトは市販されておりません。

〈主なオプション〉

●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(CZ-851C用)	CZ-51F	標準価格 39,800円
●ミニフロッピーディスクセット	CZ-501F	標準価格129,800円
●データレコーダ	CZ-8RL1	標準価格 24,800円
●漢字プリンタ	CZ-8PK2	標準価格134,800円
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	標準価格 59,800円
●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	標準価格 44,800円



▲写真はModel 30です。

),PSET,1,B

,C,0,PSET

TO430



ワードプロセッシング機能、いよいよ充実。
X1 turbo用システム・ユーザー辞書新発売。

〈主な特長〉
●X1ターボの標準BASICとの併用により、熟語変換が可能。(収録語数 約30,000語)
●標準BASICの音訓辞書の内容もほとんど含んでいます。
●システム辞書には常用熟語・人名・県名・都市名が登録され、内容の追加・書き換えができるユーティリティも付いています。
●ユーザー辞書には頻繁に使用する語句などを、自分で使い易いように登録しておくことができます。

■2D5"FD版CZ-111SF 標準価格 8,800円

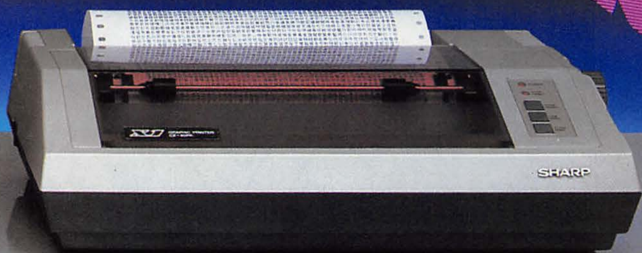
シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒114 東京都北区東田端2丁目13番17号 ☎(03)893-4649へ。

資料請求券 X1シリーズ ベーマガ 5係

X1は、

これがスーパーインポーズだ
コンピュータ画像と実写の映像を自在に合成







漢字OK X1Ck

パーソナルコンピュータ CZ-804C 標準価格139,800円
14型カラーディスプレイテレビ(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D 標準価格99,800円

- X1Ckにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。
- ミニフロッピーディスクドライブCZ-801FS及び漢字プリンタCZ-80PKSはオプションです。

※画面はハメコミ合成です。

"体験X1"フレッシュフェア 2/21(木)〜4/20(土)

周辺機器やソフト情報を中心にX1シリーズの楽しい実演講習を開催いたします。ぜひ店頭で見て、触ってX1シリーズの世界を体験して下さい。

SHARP

成長が楽しみだ。

ホビーに、ビジネスに、パソコンは使いこなすにしたがって拡張意欲もわいてくるもの。ニュータイプX1Cĸ、X1Csはそうしたシステムアップに備えて、拡張I/Oポートを2ポート内蔵した発展型。さらにX1Cĸでは、JIS第一水準漢字2965種を含む3707種の文字・記号を収納した漢字ROMまで標準実装。読みやすい漢字かな混り文での表現が自在で、活用範囲もぐんと拡がります。――コンピュータ画像とテレビ・ビデオなどの実写の映像を自在に重ね合わせるスーパーインポーズ機能。そして高速・多彩な強力グラフィック機能。世界に先駆けて映像表現に新領域を拓いたX1シリーズのあの優れたグラフィック能力はすべて継承。もちろんX1シリーズの豊富なソフトもそのまま使える、コンパチブル設計。あらゆる分野で、上達に合わせてどんどんシステムアップができる夢のマシンです。



※X1Cs、X1D、X1の場合は漢字ROM〈別売〉が必要です。

主なオプション

●ミニフロッピーディスクドライブ	CZ-801F(S/R)	標準価格198,000円	●カラープロッタプリンタ	CZ-8PP2(S/R)	標準価格 54,800円
●コンパクトフロッピーディスクドライブ	CZ-300F(S/R)	標準価格 79,800円	●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	標準価格 44,800円
●漢字プリンタ	CZ-8PK2	標準価格134,800円	●デジタルテロッパ	CZ-8DT	標準価格 89,800円
●漢字プリンタ	CZ-80PK(S/R)	標準価格123,800円	●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	標準価格 59,800円
●ドットプリンタ	CZ-8PD2(S/R)	標準価格 79,800円	●漢字ROM(CZ-800C、802C、803C用)	CZ-8KR	標準価格 38,000円



発展OK X1Cs

パーソナルコンピュータ CZ-803C 標準価格 119,800円
14型カラーディスプレイテレビ(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D 標準価格 99,800円
●X1Csにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。



パーソナルコンピュータ CZ-800C 標準価格 155,000円
14型カラーディスプレイテレビ CZ-800D 標準価格 113,000円
●X1にはローズレッド、メタリックシルバー、スノーホワイトの3色があります。



X1D

パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-802C
標準価格198,000円
14型カラーディスプレイテレビ
(マスクピッチ0.4mm)
CZ-802D 標準価格128,000円
●X1Dにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。

●ディスプレイテレビCZ-800D、801D、802DはX1シリーズのすべてのコンピュータに組み合わせ可能。

豊富なX1のソフトが共通して使えるコンパチブル設計。

パソコンテレビ X1 シリーズ

〈X1シリーズの主な特長〉●メインCPUにZ80A(4MHz)、周辺コントロール用として2個のサブCPU搭載●大容量122KバイトRAM標準実装(CZ-802C、803C、804C)●ユーザー定義のキャラクターゼネレータ、プライオリティ機能、座標変換機能などきわだつグラフィック能力●8オクターブ3和音のサウンドゼネレータ●日付、時刻、番組予約が可能なタイマーつきカレンダークロック内蔵〈ディスプレイテレビ〉●小さな文字や細かな縞模様もくっきりと再現するファインピッチブラウン管採用●RGB入力端子、ビデオ入力・テレビ出力端子装備

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

うちのパ
7時半
『オハヨー』
テレビにな

いつでもテレビになるパソコン。つまり楽しみ方まで新しい。

テレビとパソコンをいっしょにしてしまうと、これはもう、あまりにも楽しい。スーパーインポーズ機能や番組自動予約機能、音声合成機能などパソコンのマルチな機能がテレビの楽しさを倍増して、これまでテレビにもパソコンにもできなかったことが山ほどできるのです。テレビパソコン・ミスターPC。これはつまり、先進技術が実はちょっと信じられないほど楽しいという、これからの常識のすばらしい好例なのです。

●テレビとパソコンを遠くから自由自在にコントロールできるユニークな赤外線方式ワイヤレスリモコンキーボード。

●テレビとパソコン画面を自由に重ねられるスーパーインポーズ機能を標準で内蔵。

●新作ソフトウェア紹介

ソフトウェア名	会社名	3.5FD(円)	テープ(円)
大脱走	㈱キャリーラボ	——	4,200
飛車		——	4,200
はーりーふぉっくす	㈱マイクロキャビン	7,800	——
チョップリフター	㈱システムソフト	6,800	——
ロードランナー		6,800	4,800
エフォームン		5,000	3,500
サンダーボール	㈱アスキー	5,800	3,800
ベアーズ＆ローターズ		5,800	3,800
ドイツアフリカ装甲軍団		5,800	3,800
オホーツクに消ゆ		——	3,800
信長の野望	㈱光栄	6,800	4,500
ペナントレース		6,800	4,500

ソフトウェア名	会社名	3.5FD(円)	テープ(円)
エキサイト四人マージャン	㈱テクノソフト	6,800	4,000
プラズマライン		6,900	4,800
ゴルフアイランドスペシャル		6,900	——
バックギャモンエクセレント		7,900	——
(続)黄金の墓	ストラットフォードコンピューター㈱	6,200	4,800
フルーツパニック	㈱ポニー	——	4,800
リザート	クリスタルソフト㈱	——	4,800
頭脳4989	㈱エニックス	——	4,800
ニューファンファン		——	3,800
バブル大作戦		——	3,600
ポートピア連続殺人事件		——	3,600
まんてんくん(全3巻) ※	㈱ランドコンピュータ	各6,800	——



好 評 発 売 中

NECパーソナルコンピュータPC-6000シリーズ

PC-6001mkIISR (マーク)

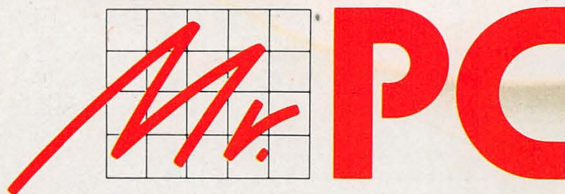
本体標準価格――89,800円

NECパソコン PCシリーズ **春のフレッシュキャンペーン**

好評開催中 いよいよ4/30㊋まで ※詳しくは、お近くの販売店へ。

コンピュータ アンド コミュニケーション

ソコンはになるとと言ってってしまう。



ワインレッド◀

ブラックメタリック◀

好評発売中
- ●パーソナルコンピュータ(本体・キーボード)PC-6601SR 標準価格155,000円
- ●ディスプレイテレビPC-TV151 標準価格94,800円

●ビデオのテロップが簡単につくれる便利なビデオテロッパーソフトを添付。●7つまでのテレビ番組を、時間がくると自動的に選局してくれる番組予約機能。●誰でも使え実用性の高い本格派熟語変換の日本語ワープロソフト添付。●カラフルな15色カラーグラフィック機能。●自然な楽器音・効果音が楽しめるFM音源付6重和音8オクターブサウンド。●音階つき音声合成機能を内蔵。●1024字までの実用漢字ROM内蔵。●大容量320Kバイト/ドライブの3.5インチディスクを1ドライブ実装。●PC-6000・PC-6600シリーズの資産を豊かに受け継ぐ豊富なソフトウェア。

ソフトウェア名	会社名	3.5FD(円)	テープ(円)
簡易言語HuCAL ※	(株)ハドソン	19,800	——
ジャン狂		6,800	——
野球狂		6,800	——
動物村の計算オリンピック	(株)数研塾	——	3,900
オモシロ博士シリーズ(全3巻) ※		——	各3,900
数学TEACHERシリーズ(30巻) ※	パル学習塾	——	各3,000
英語TEACHERシリーズ(30巻) ※		——	各3,000
テラ4001	(株)ティーアンドイーソフト	6,800	4,800
3-Dゴルフシミュレーションスーパーバージョン		6,800	4,000
フラッピーP-2	(株)デービーソフト	6,800	——
ヴォルガード ※		6,800	4,500
タイニーゼビウスII ※	電波新聞	5,800	3,500

ソフトウェア名	会社名	3.5FD(円)	テープ(円)
KNJ-60/66SR漢字BASIC	システムイン鹿児島	12,800	——
顧客管理「まいど」		12,800	——
倉庫番II ※	(有)シンキングラビット	6,800	4,300
ユーカラDB(データベース) ※	(株)東海クリエイト	(仮20,000)	——
マイ英語レッスン	(株)データポップ	19,800	——
シルクロード横断ゲーム ※		9,000	——
TARBO PASCAL(CP/Mベース)	(株)M・S・A	29,800	——
Peach Calc		29,800	——

●書籍

Mr. PCテクニカルコレクション	秀和システムトレーディング	1,900
P6おもしろブックス1 かんたんBASIC講座	エーアイソフト	680

※は近日発売予定



高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー



PC-2000シリーズ/PC-6000シリーズ PC-6001mkII/PC-6000シリーズ PC-6001mkIISR/PC-6600シリーズ PC-6601
PC-6600シリーズ PC-6601SR/PC-8000シリーズ PC-8001mkIISR/PC-8200シリーズ/PC-8800シリーズ PC-8801mkIISR
PC-100シリーズ/PC-9800シリーズ PC-9801E/PC-9800シリーズ PC-9801F/PC-9800シリーズ PC-9801M/N5200 モデル05mkII

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)…………☎(03)452-8000 ※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

それぞれの頭脳(パソコン)に、



❷14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円



❸14型高解像度カラーディスプレイPC-KD351
標準価格……99,800円



❹14型カラーディスプレイPC-60M43
標準価格……65,800円



❺12型高解像度カラーディスプレイPC-KD301
標準価格……89,800円



❻12型カラーディスプレイPC-KD201
標準価格……59,800円



❼12型カラーディスプレイPC-6042K
標準価格……56,800円



❽14型高解像度モノクロディスプレイ PC-MD651
標準価格……59,800円



❾14型カラーディスプレイPC-KD251
標準価格……67,800円



❶14型カラーディスプレイPC-KD851 新発売
標準価格……158,000円

優れた頭脳には、それにふさわしい顔があります。
コレと思うパソコンを選んだら、
ピッタリくるディスプレイを選びましょう。

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種									☆は高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkⅡ	PC-8801mkⅡSR	PC-8001mkⅡ 8001mkⅡSR	PC-6601SR	PC-6001mkⅡSR	PC-6601	PC-6001mkⅡ	
①PC-KD851	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	アナログ/デジタルRGB	0.31		◎	◎	○						☆
②PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナグロRGB	0.31	○									☆
③PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.39		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
④PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.7		△1,2	△1		△	●	●	●	●	
⑤PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.36		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑥PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.63		△1.2	△1		△	●	●	●	●	
⑦PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63						○	○	○	○	
⑧PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	–	○									☆
⑨PC-KD251	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.48		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑩PC-KD551K	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.39		○	○	◑						☆

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。(注4)■印は漢字第2水準の場合、文字が見えにくくなる場合があります。
(注5)◎は映像信号入力はデジタル方式で8色表示となります。 1.…縦200ライン表示です。2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。



PC-2000シリーズ/PC-6000シリーズ PC-6001mkⅡ/PC-6000シリーズ PC-6001mkⅡSR/PC-6600シリーズ PC-6601/PC-6600シリーズ PC-6601SR/PC-8000シリーズ PC-8001mkⅡSR
PC-8200シリーズ/PC-8800シリーズ PC-8801mkⅡSR/PC-100シリーズ/PC-9800シリーズ PC-9801E/PC-9800シリーズ PC-9801F/PC-9800シリーズ PC-9801M/N5200 モデル05mkⅡ

それぞれの顔(ディスプレイ)。



⑩14型高解像度カラーディスプレイPC-KD551K 新発売
標準価格……………………………99,800円



⑪14型高解像度カラーディスプレイPC-8853N
標準価格………168,000円



⑫14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格……… 58,800円



⑬12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格……… 44,800円



⑭12型グリーンディスプレイPC-8050N
標準価格……… 29,800円



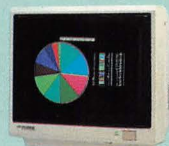
⑮12型アンバーイエローディスプレイ PC-8047
標準価格……… 46,800円



⑯9型グリーンディスプレイPC-8046
標準価格……… 35,800円



⑰12型グリーンディスプレイPC-6041
標準価格……… 36,800円



⑱14型カラーディスプレイPC-KD552
標準価格………112,000円

NECでは、すべての人が自分に合った機種を見つけられるように、パソコン、ディスプレイとも豊富なラインナップを用意しています。あなたに合った、最適の組み合わせを見つけてください。



⑲14型カラーディスプレイPC-KD252 新発売
標準価格………………………67,800円



新発売
⑳15型ディスプレイテレビPC-TV151
標準価格……… 94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例 文字数	文字×行	ドット	入力信号方式	ドットピッチ	適応機種 PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkII	PC-8801mkII SR	PC-8001mkII / 8001mkII SR	PC-6601SR	PC-6001mkII SR	PC-6601	PC-6001mkII	☆は高解像度
⑪PC-8853N	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.31		○	○	◑						☆
⑫PC-8851	14	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	−		○	○	○						☆
⑬PC-8841	12	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	−		○	○	○						☆
⑭PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1,2	○1		○	○	○	○	○	
⑮PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1,2	○1		○	○	○	○	○	
⑯PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1,2	○1		○	○	○	○	○	
⑰PC-6041	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1,2	○1		○	○	○	○	○	
⑱PC-KD552	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.43		■	○	◑						
⑲PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.50		△	△		△	●	●	●	●	
⑳PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.49		△	△		△	●	●	●	●	

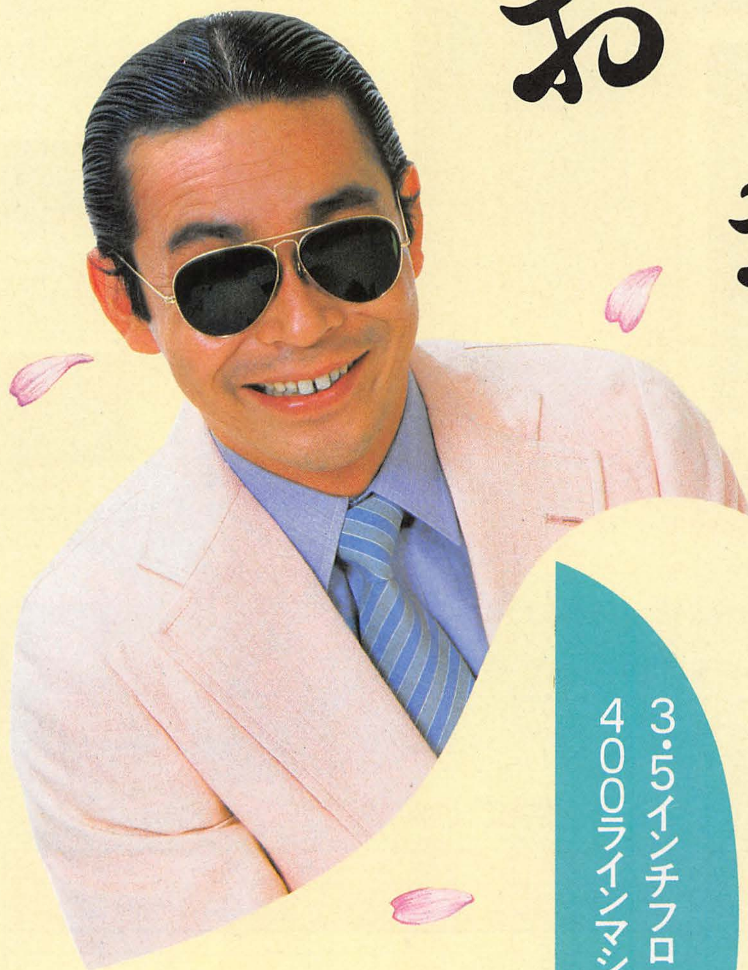
新しいパソコンライフを鮮明に映し出すNECのディスプレイ群。

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)………☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。



おお、進学機。

と、パソコンファンなら、拍手喝采の新発売。
キミも、たちまち一学年上の実力です。



3.5インチフロッピィ採用の
400ラインマシン、登場。



春です。一も二もなく3・5インチ時代です。
FMシリーズのニューモデル FM-77L4(エルフォー)は、
3・5インチマイクロフロッピィ2ドライブ内蔵。
しかも、400ラインモード標準サポート。
そのうえ、メインメモリは128KB。
もちろん、ソフトも使いほうだい。
以上まとめて、ナイスプライス。

●メインメモリの容量アップで、OS-9 Level 2に対応。●漢字対応強化のF-BASIC V 3.5を標準添付。●ユーザフレンドリな言語FM Logoを標準添付。●サブシステムの充実で、最高2倍(FM-7比)の高速描画。●シンセサイザLSI内蔵。8オクターブ・三重和音のサウンド機能。●8インチ1MB/ドライブの大容量ファイルをサポート。※上記はFM-77L4の特長です。



新発売

3.5インチ時代の400ラインパソコン

FM-77 L4
エル フォー

¥238,000(本体価格・FM Logo付)

すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン

FM-NEW 7
ニューセブン

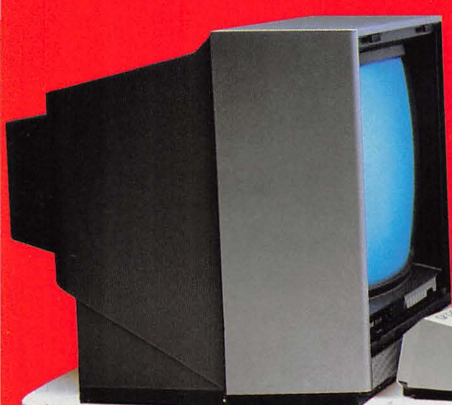
¥99,800(本体価格)
ソフトは定評あるFM-7と完全互換、
しかも数かずの卓越した機能をすべて継承しました。

マイコンスカイラブ：FMシリーズのハードからソフトまで一挙に展示実演、あなたのパソコンのコンサルタントとしてご活用ください。 ●東京・丸の内(03)215-2392 ●東京・秋葉原(03)251-1448 ●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476 ●仙台(0222)66-8711 ●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231 ●大阪(06)344-7628/341-0486 ●広島(082)247-3949 ●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

富士通株式会社：●半導体統轄営業部(03)216-3211 ●北海道支店(011)271-4311 ●東北支店(0222)64-2131 ●金沢支店(0762)63-7621 ●長野支店(0262)26-8222 ●静岡支店(0542)54-9131 ●名古屋支店(052)201-8611 ●大阪支店(06)344-1101 ●広島支店(082)221-2288 ●高松支店(0878)51-8167 ●九州支店(092)411-6311 ●沖縄支店(0988)66-0655

■3.5インチマイクロフロッピィディスクは、富士通純正品をご使用ください。お問い合わせは —— 富士通サプライ株式会社☎(03)434-0141

これぞ、やすやすパソコン。





National

－技術でひらく 世界の繁栄－

使いやすい、買いやすいの、キングコングです。

パソコンは、もう日用品。毎日のことだから、みんながうれしいことを考えました。RF・ビデオ出力を内蔵。RAMは16KB。拡張性の高いダブルスロット。プリンタインターフェイス内蔵。ボディは写真のアイボリーホワイトの他、ブラック、ワインレッドの選べる3色。そして、何よりうれしい43,800円。

●豊富なソフトと周辺機器で、キングコングワールドは、ますます広がっていきます。学習にゲームにホームビジネスに。漢字ワープロとして使ったり、グラフィックに挑戦したり。CF-3000なら、ビデオ編集だって楽しめます。

RAM16KB CF-1200 標準価格 43,800円 (新発売)

▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、グラフィック記号シール、取扱説明書▶色：—K ブラック、—Wアイボリーホワイト、—Fワインレッド▶写真のカラーテレビTH14-N29G 標準価格78,000円。



アイボリーホワイト




通産省選定 Gマーク商品

RAM32KB CF-2700 標準価格 59,800円

▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、グラフィック記号シール、取扱説明書




通産省選定 Gマーク商品

RGB対応



RAM64KB CF-3000 標準価格 79,800円

▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、取扱説明書、BASIC説明書、グラフィック記号シール▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル（別売 CF-2507 標準価格6,000円）が必要です。



3/1→4/30キングコングと周辺機器・ソフトを合計5万円以上お求めの方に抽選でプレゼント。詳しくは取り扱い店で。

●ナショナルクレジットもご利用ください。●お問い合わせ、カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株)情報機器部MBM係まで。



松下電器

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ

キングコング TM*

品質を大切にする〈技術の日立〉



広大なビット空間の〈S1〉それは,1Mバイト時代の一大モニュメントだ。

〈S1〉に,1Mバイトのディスクが載った。モデル30, モデル40——新発売!

独得のシステムアーキテクチャーで1Mバイト時代をリードした〈S1〉。
メモリエリア1Mバイトを確保し,ハイスペックマシンならではの多様性を具現化した〈S1〉。
しかも,ハイコストパフォーマンスを見事に実現したのです。
この〈S1〉シリーズに,新たに,1Mバイト/Dの高密度ミニフロッピーディスクを搭載した
モデル30(1基搭載)とモデル40(2基搭載)が加わりました。
多様化するパソコンホビー,そしてパーソナルビジネス処理に……。
大量データ,大形プログラムに余裕を持って対処する〈S1〉シリーズです。
また,〈S1〉専用ワークツールの《ビジネスパック》も併せて発売しました。
ビジネス処理に必要なメモリ(拡張RAM)とソフトウェアをパックにした
この《ビジネスパック》により,
〈S1〉は,日本語ワープロやマトリックス表管理の
日本語表示ビジネスシステムになります。

モデル40

1Mバイト/Dミニフロッピーディスクを2基搭載し,漢字ROMも内蔵のビジネスライクなシステムです。別売の《ビジネスパック》を使用すれば,日本語表示ビジネスシステムとなります。



本体(MB-S1/40)
…………………¥298,000

モデル30

1Mバイトミニフロッピーディスク1基搭載。ビデオスーパーインポーズプレイなど,トップホビーにはうれしいコストパフォーマンスの高いシステムです。



本体(MB-S1/30)
…………………¥198,000

トップホビーからパーソナルビジネスまで。

HUMANICATION

※上記写真中のカラーディスプレイ(C14-2190AとC12-2120)やパソコン対応カラーテレビ(C15-S01)とマウス(MP-3710)は別売です。

全知全能

CASIO



■独立関数キーで使える、充実の65関数

あらゆる分野の科学技術計算に応える、豊富な65関数を内蔵。しかも独立関数キーですから操作性も抜群。10進↔16進や直線回帰などプロフェッショナルの高度な要求にも、幅広くお応えします。

■ワイドで見やすい、24桁大型表示

長い数式やプログラムもラクラク入力。計算結果も一目でわかります。データ入力にも、ゲームにも、うれしいワイド表示です。

■持ち運びに便利。ハードタイプのコンパクト設計

液晶表示部と関数キー部を分離したコンパクト設計ですので、使う時は大きく、使い終れば小さくたためます。しかも、ハードタイプのボディで内部をしっかりガード。

■繰り返し計算に威力、数式記憶機能

複雑な関数計算も、数式をあらかじめ記憶(最大62文字)させておけば、変数の値を入力するだけで答が求められます。プログラミングなしで使える便利な機能です。

■幅広い応用が可能、強力BASIC言語

関数機能、データバンク機能とリンクするパワフルなBASIC言語搭載。RAMも4KBと必要十分。便利な10分割プログラムで、複数のプログラムも同時に記憶します。

■多種多様に使える、データバンク機能

公式や定数、規格値、さらに電話番号やスケジュールなど、文字や数字を記憶します。必要な時にすぐに情報が呼び出せる使い方多彩の機能です。

■仮想コンピュータCOMP-Xをシミュレート、アセンブラ(CAP-X準拠)機能

情報処理技術者試験に出題されるCAP-Xを想定して作られたアセンブラ機能を内蔵。仮想コンピュータCOMP-Xを実際にシミュレートすることができる画期的な機能。国家試験突破に威力を発揮します。

●大きさ〈開いて〉幅142、奥行142、厚さ9mm、〈閉じて〉幅142、奥行71、厚さ18mm ●重さ157g(電池込み)

便利さ広がるオプション群
●ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500 ●カセットインタフェイスFA-5 ¥4,500
●プリンタケーブルSB-2 ¥3,500

登場 スーパー ポケット・コンピュータ FX-780P 新発売

(付属品:操作マニュアル、アセンブリ言語入門書) ¥22,800

●2スロットの「RAMカード」方式採用。使いやすい、見やすい、カタカナ入力。



PB-500 ¥24,800

●2スロットの「RAMカード」方式採用。高度な科学技術計算もらくらくOK。

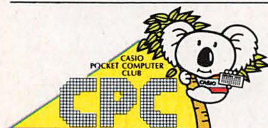


ワンキー関数 FX-750P ¥24,800

●ワイドグラフィックのハンディパソコン。



PB-700 ¥34,800(本体価格)



CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)会員募集

プログラムを送ってCPCのメンバーになろう。CPC会員、ただいま大募集。

CPCとは、Casio Pocket Computer Club(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)の略。カシオのポケットコンピュータを使っているみんなの楽しいコミュニティクラブです。メンバーになると、うれしい特典がいろいろ。あなたもCPCのメンバーになってみませんか。

●**入会方法**:カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を使用方法を明記の上、封書にてお送りください。●**特典**:CPC会員証がもれなく進呈されます。また、機関紙「タッチ&プレイ」が一年間無料送付されます。※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。●**宛先**:〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部CPC係



会員証

資料請求券 MBM・5

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル ☎03(347)4811(代表)

拡張性で差をつける
本格派MSXマシン。
YIS503 ¥64,800

16ドットヘッドによる
美しく静かな印字。
用紙自在で多彩に使えます。
熱転写プリンタ
PN-01 ¥89,800

ぶ。

音楽自在のデジタルシンセに
music system 503M

ヤマハのMSXは、僕たちのイメージマシンだ。独自のサイドスロットにより、思いのままに変身できる。たとえば「FMサウンドシンセサイザユニット」を装着すれば、本格的音楽マシンに。さらに標準ROMスロット、YIS503だけのリアスロットにオプションを追加して、機能を拡張。3スロットで、MSX少年の愉快度は加速する。

MSXが、デジタルシンセに変身。自由な音創り・曲創り・そして音声合成もこなします。MSXもしゃべり出す!

音と音楽に取り組んできた、ヤマハならではの音楽システム。FMサウンドシンセサイザユニットをYIS503のサイドスロットに装着し、ミュージックキーボードをつなげばスタンバイOK。48の楽器音・効果音から同時に2音色、さらに6つのリズムパターンから1つを選んで、自動伴奏可能なシンセサイザの誕生だ。オプションを加えれば、●楽譜入力の作編曲と自動演奏 ●プレイカードの自動演奏やマイナスワン演奏 ●オリジナルの音色づくり ●BASICプログラムでの音楽演奏 ●言葉を話させたり、歌わせたりの音声合成等が自由自在。僕たちのサウンドの世界をひろげます。**●ミュージックシステム503M組合せ合計価格¥115,500**／YIS503(本体)¥64,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01 ¥19,800、ミュージックキーボードYK-10(49鍵)¥29,800、ビデオケーブル*VC-01¥1,100● SFG-01の「FM音源」は、32基の発振器を4基ずつ使い、同時8音を出力する最先端シンセ。リアルなサウンドは、ぜひステレオ装置で聴きたい。



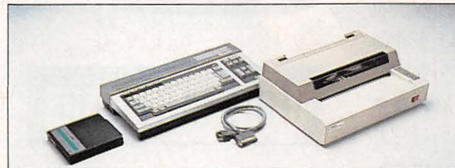


▶画面はYRM-15使用時

本格的日本語ワープロもOK
word processing system 503W

JIS第1水準の漢字を持ち、用紙サイズの自由なプリンタで、ハガキや名刺にも直接プリントが可能です。

●日本語ワープロシステム503W組合せ合計価格¥200,500/YIS503(本体)¥64,800、漢字ワープロユニットSKW-01 ¥39,800(新価格)、熱転写プリンタPN-01¥89,800、プリンタケーブルCB-01¥5,000、ビデオケーブル*VC-01¥1,100



楽しさ抜群。グラフィックの世界
graphic system 503G

TV画面に、ライン、サークル、ボックスなどを簡単に描いたり、16色をフルに使って塗り分けたりが自由自在。メモリー機能で、描いた順に自動再生をさせることもできます。

●グラフィックシステム503G組合せ合計価格¥85,700/YIS503(本体)¥64,800、グラフィックカードセットZGA-01 ¥19,800(新発売)、ビデオケーブル*VC-01 ¥1,100



※ディスプレイモニタは家庭用カラーTVをご使用下さい。ビデオ端子がないTVは、ビデオケーブルVC-01のかわりに、家庭用カラーTVアダプタRF-01 ¥7,800が必要です。
●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。



ホームパーソナルコンピュータ YIS503

●¥64,800/ヤマハだけの3スロット(ROM・サイド・リア)を装備。だから、面白さが大加速。●その差も歴然。上級VDPでクッキリ鮮明画面。●プリンタにダイレクトにつなげる親切設計。●2本のジョイスティックが使えて、面白さ2倍。●8オクターブ3重和音。オプションで本格的な8重和音。まさにヤマハの実力。●オフコンと同じ高級ステップスカルプチャーキーボード採用。●ゲームにも使いやすいカーソルキー。

ホームパーソナルコンピュータ YIS303



だれでも使える、
コンピュータ入門機。
¥49,800

32K RAM/RGBユニットSRM-01 ¥12,800
(新発売 /YIS503用) ●YIS503のRAM容量を64KBに拡張。●アナログRGB出力回路内蔵。●別売RGBケーブルRC-01 ¥5,500

オプション〔音楽システム用〕:●SFG-01をBASICでコントロール**FMミュージックマクロYRM-11 ¥7,800**●目で見ながら自由な音創りが楽しめる**FM音色プログラムYRM-12 ¥7,800**●自分で作った曲をコンピュータが自動演奏**FMミュージックコンポーザYRM-15 ¥7,800**●ポータサウンドのプレイカードで自動演奏が可能**プレイカードセットZPA-01 ¥12,800**(プレイカード別売)●**44鍵ミュージックキーボードYK-01 ¥17,800**/〔日本語ワープロシステム用〕:●漢字の住所録作成やラベル印刷に**漢字住所録YRM-16 ¥7,800**●作成文書の記憶、読出しに**データメモリカートリッジUDC-01 ¥9,800**/〔その他〕:●SFG-01、SKW-01をROMスロットに接続**ユニットコネクタUCN-01 ¥7,800**●リアスロットでROMカートリッジを使うために**シングルカートリッジアダプタCA-01 ¥3,800**●32KB MSXのRAM容量を、64KBに拡張**32K拡張RAMカートリッジURM-01 ¥9,800**●**アナログRGB対応ユニット(YIS503専用)SRG-01 ¥9,800**●**家庭用カラーTVアダプタRF-01 ¥7,800**

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。

●資料請求は 〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-X 係まで。●ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京TEL03(255)4487 大阪TEL06(251)0535



YAMAHA ヤマハの楽しさをプラスして、

人気集中のヤマハの拡張ユニットが、だれでも使える。全MSX(RAM16KB



音楽で、ワープロで、
グラフィックスで、
プラス・ヤマハ。

ユニットコネクタUCN-01‥¥7,800

48種の音色データが内蔵されているユニークなFMサウンドシンセサイザユニットや、漢字ワープロユニットを、自分のMSXで使いたい。そんな声にこたえたのが、このユニットコネクタUCN-01です。好評のヤマハ拡張ユニットが、すべてのMSXのROMカートリッジスロットに接続可能。その日から、ヤマハの楽しさをプラスできます。

MUSIC PERFORMANCE

多彩なミュージックパフォーマンスの楽しさを。

FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥19,800



すべてのMSXが、このSFG-01との接続で本格的、ミュージックシステムへと変身します。●リアルな「FM音源」を採用。クリアな48種の音色データを内蔵。●最大同時発音数8音。●MIDI端子・ステレオ出力端子を装備。●豊富なソフトや周辺機器との組合わせて、自動演奏はもちろん、新しい音創り、曲創りや、音声合成などが自由自在。多彩な楽しみが拡がります。

FMミュージックマクロYRM-11‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥7,800(SFG-01と併用)

SFG-01をプログラムでコントロールできる拡張BASIC。同時4音色の演奏が可能。自動演奏をしながらグラフィックを楽しんだり、音声合成もOK。(RAMは32KB以上必要)

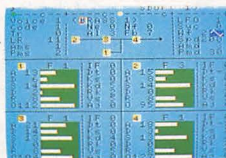




FM音色プログラムYRM-12‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥7,800(SFG-01と併用)

FM音源の様々なパラメータをコントロールして、独自の音色を作れるソフト。SFG-01内蔵の48音色を修正したり、自分のイメージで全く新しい音を創りだすことも自由自在です。
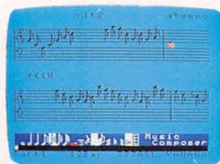




FMミュージックコンポーザYRM-15‥‥‥‥‥‥ ¥7,800(SFG-01と併用)

TV画面上に表示される五線譜上に音符や演奏情報を入力し、その曲を自動演奏して楽しむソフト。もちろん自分で作曲することも可能。8パートによる自動演奏なども楽しめます。





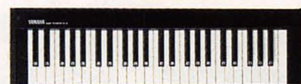
プレイカードセットZPA-01‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥12,800

本体に接続するだけで、おなじみのプレイカードの自動演奏が楽しめるソフト。画面に鍵盤の絵を出して演奏中のキーの動きを表示させたり、マイナスワン演奏もOK。





ミュージックキーボードYK-10‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥29,800(49鍵)



SFG-01に接続して使う、49鍵標準ピッチのキーボード。ミュージックシステムを作る基本アクセサリー。

ミュージックキーボードYK-01‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥17,800(44鍵)



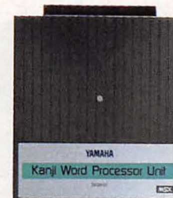
FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01に接続する、44鍵の専用キーボード。ミュージックシステムを手軽に構成。

WORD PROCESSING

本格的日本語ワープロの楽しさを。

漢字ワープロユニットSKW-01‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥39,800(新価格)

MSX規格のコンピュータに、このSKW-01を接続するだけで、本格的日本語ワープロにシステムアップさせることができます。●JIS第1水準の漢字に加え、豊富な特殊文字、記号等合わせて3,564字種を内蔵。●漢字変換は、カタカナ/かな/ローマ字のいずれもOK。また、音読み/訓読みのいずれからでも変換可能。●用紙に合わせたレイアウト表示機能も搭載しました。







MSXマークとMSX-DOSはマイクロソフト社の商標です。

※YRMシリーズを使う場合は、拡張ユニットと併用するため、スロットは2個必要です。
※UDC-01は、SKW-01と使う場合は2個のスロット、YRM-11またはYRM-16と併用する場合は、3個のスロットが必要です。

MSXは愉快になった。

以上)で使える。ユニットコネクタで、新しい世界が拡がります。





熱転写プリンタPN-01……￥89,800

漢字ワープロユニットの特長を100%活かすプリンタ。便利な各種用紙対応型でA4やB5紙、連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリントできます。高密度の16ドットヘッドで1パス(行程)で美しく静かな印字を実現。ワープロをはじめ、楽譜のプリントアウトにもOK。MSX仕様のプリンタとして広く使えます。●プリンタケーブルCB-01￥5,000●サーマルリボンPN-01RB￥3,900(黒)、PN-01RC￥4,800(カラー)。

漢字住所録YRM-16……………………￥7,800(SKW-01と併用)

MSXを、漢字住所録として使えるソフトです。任意の項目での並べ替えや、検索もスピーディ。宛名ラベルやハガキにも直接宛名印刷ができ、多彩な使い方が可能です。





GRAPHICS

自由自在のグラフィックスの世界の楽しさを。

グラフィックカードセットZGA-01……………………￥19,800

カードを使ったユニークなグラフィックソフト。MSX規格のコンピュータで、自由なグラフィックの世界がその日から楽しめます。●12枚のカードに記憶させたキャラクタやタイルパターン、地図など84種類ものグラフィックデータを使って、自由な作画が可能。●ライン・サークル・ボックスなども簡単に描け、16色をフルに使った塗り分けもOK。メモリー早送り再生機能を使えば、描いた絵を、手順通り早送りして再生できます。







拡張性を加速させる、豊富なオプション。

データメモリカートリッジUDC-01……………￥9,800

バッテリーバックアップ方式の4Kバイトの容量を備えたRAMカートリッジ。便利な外部記憶装置として使えます。SKW-01、YRM-16、SFG-01＋YRM-11で使用できます。



32K拡張RAMカートリッジURM-01…………￥9,800

ROMカートリッジスロットに、URM-01を差し込むだけで32KB MSXのRAM容量が、どなたにも手軽に64KBに拡張できる専用カートリッジです。MSX-DOS対応。



●

ミュージックパフォーマンスの楽しさを拡げる応用ソフト

制作：財団法人ヤマハ音楽振興会
発売：日本楽器製造株式会社

COMPUTER MUSIC COLLECTION
(YRM-15用の演奏データによる曲集)



vol.1 月の光 (クラシック4曲) CMC-01 ￥2,400 (テープ2本入)

vol.2 スウィート・メモリーズ (ニューミュージック4曲) CMC-02 ￥2,400 (テープ2本入)

vol.3 素顔のままで (ポップス4曲) CMC-03 ￥2,400 (テープ2本入)

COMPUTER MUSIC WORK SHOP
(YRM-11用コードマスター用アプリケーション)



①キーボード・コードマスター CMW-01 ￥3,000 (テープ1本入)

②キーボード・コードプログレッション1 CMW-02 ￥3,000 (テープ1本入)

FM VOICE DATA
(拡張音色データ集)



FMヴォイスデータ96 FVD-01 ￥2,800 (テープ2本入)
※SFG-01、YRM-11、12、15で使用可能。

CBSソニーより3月21日新発売！ News

世界初の面白さ。MSXパソコンで作曲・演奏のコンピュータミュージック・CD、登場。

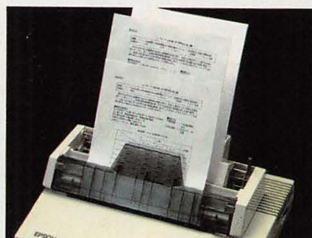
「CDマジカル・コンピュータ・ミュージック」by マジカル・パワー・マコ CBSソニー 32DG38 ￥3,200

SFG-01とYRM-15による新曲11曲等を、デジタル録音。FM音源の音を、楽しめます。内2曲は、演奏データも収録。君のMSX(要・SFG-01＋YRM-15)で、再現できます。

●ヤマハMSX インフォメーションセンター 東京 TEL03(255)4487 大阪 TEL06(251)0535
●ヤマハのMSX規格ソフトウェア及び周辺機器に関する資料のご請求は、〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

EPSON

プリンタはエプソン



カットシートフィーダ #8338（近日発売予定）
B5縦～A4縦のカット紙のセット、供給を自動化。



カートリッジで各種パソコンに簡単対応。
高性能・低価格を極限まで追求した、エプソンSP-80新登場。

普及型ドットマトリクスプリンタエプソンSP-80

本体価格
¥56,800

※必ずROMカートリッジ（¥6,000）をいっしょにお買い求めください。

カートリッジで各種パソコンに簡単対応

各種パソコンに、カートリッジの交換で簡単に接続できます。●ESC/P版（QC-10II、HC-40、X1ターボ）●FM版（FMシリーズ）●PC版（PCシリーズ、パソピアシリーズ）●X1版（X1、X1ターボ）の各機種用カートリッジを用意。JX版も近日発売。



100cps、59Lpmの高速印字

このクラスでは群を抜く100cpsの印字速度。さらに、スピーディーなキャリッジリターン、高速コマンド処理により印字効率を高め、59Lpmの高速印字が可能となっています。

18×12ドットのNLQ文字

エプソンならではの優れた印字品質はもちろん継承、18×12ドットのNLQ（ニアー・レター・クォリティ）など高品位文字も印字可能。

お求めやすい価格のカットシートフィーダ（オプション）も用意

主としてビジネスプリンタのような本格派プリンタ用のオプションであったカットシートフィーダを用意。用紙のセット・供給を自動化、カット紙をあたかも連続用紙のように使用でき、プリントアウトの効率を高めます。カット紙は一度に50枚までセット可能。

豊富な機能を備えて、本体価格は56,800円

英文ワープロ・文書作成に威力を発揮する自動ジャスティファイ（自動左右桁ぞろえ）機能。任意の文字やマークを作成・登録できるダウンロード文字セット。豊富な文字種・文字モードをパネルスイッチでセットできる、パネルセッティング。1KBの入力バッファを装備。軽量・薄型設計で対応ソフトも豊富。まさに全身、ハイコストパフォーマンスを誇ります。

■SP-80で、たとえば次のようなアプリケーションソフトが使用できます。

ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名
CANDY Ⓟ	(株)アスキー	JET-2200A Ⓔ	(株)キャリーラボ	8801漢字BASIC Ⓔ	(株)システムソフト	ユーカラJJ Ⓟ	(株)東海クリエイト
JET-8801A Ⓔ Ⓟ	(株)キャリーラボ	COMAS-WPN 2 Ⓟ	(株)コマス	ユーカラ Ⓟ	(株)東海クリエイト	英文ワープロWord Star Ⓔ	マイクロプロジャパン(株)
JET-FM Ⓔ		COMAS-WP V3 Ⓔ		ユーカラターボキット Ⓟ		印刷工房 ※1 Ⓟ	モーリン

Ⓟ：PC版カートリッジで対応。Ⓔ：ESC/Pカートリッジで対応。●SP-80は漢字プリンタではありませんが、ビットイメージで、漢字を出力するワープロソフトにより簡単に漢字を出力することが可能です。●上記以外のアプリケーションソフトウェアに関しては、もよりの販売店にて「エプソン・ターミナルプリンタソフトウェアガイドESC/P™編」、「エプソンプリンタPCシリーズソフト対応表」をご参照ください。※1：ユーカラ88/98用。

■SP-80は、たとえば次のようなパソコンと接続が可能です。

プリンタ ＼ コンピュータ		EPSON		NEC									富士通					SHARP		東芝	
		QC-10II	HC-40	PC-6001 mkII	PC-6601	PC-8001	PC-8001 mkII	PC-8201	PC-8801	PC-8801 mkII	PC-9801 /E/F	PC-100	FM-7 /new7	FM-77	FM-8	FM-11ST /AD/EX	FM-11ADII /BS	X1	X1 Turbo	パソピア 5	パソピア 7
SP-80	ESC/Pカートリッジ	①	②	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	①	—	—
	PCカートリッジ	—	—	③	④	⑤	②	⑤	②	②	②	⑤	—	—	—	—	—	—	—	②	②
	FMカートリッジ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	②	②	②	②	②	—	—	—	—
	X1カートリッジ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	②	①	—	—

（備考）①：リスト出力可（文字コード表一致）、ハードコピー可、漢字出力可。②：リスト出力可（文字コード表一致）、ハードコピー可。③：リスト出力可（グラフィックキャラクタ不一致）、ハードコピー可、（N60-mBASICで使用）。④：リスト出力可（グラフィックキャラクタ不一致）、ハードコピー可、（N60-mBASIC・N66-BASICで使用）。⑤：リスト出力可（文字コード表一致）。
●SP-80T（カートリッジ対応ではない、トラディショナルバージョン機）と接続することによりEPSON・HC-88は、リスト出力可（文字コード表一致）、ハードコピー可、漢字出力可。HC-80は、リスト出力可（文字コード表一致）、ハードコピー可。HC-20は、リスト出力可（文字コード表一致）。

●「オフィシャルプリンタハンドブック」4月末発売（エー・アイ・ソフト刊）¥2,400

●エプソンのプリンタは、ESC/P™のもとにターミナルプリンタ・コントロールコード体系の世界統一規格を提唱し製品開発されています。

エプソン販売株式会社 ●本社/〒160 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル私書箱6109号 ☎(03)348-6801(代) **エプソン株式会社** ●本社/〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80
●ショールーム/新宿NSビル5階 ●中央(03)258-4841 ●大阪(06)365-5071 ●大阪南(06)632-3353 ●札幌(011)222-2821 ●秋田(0188)32-4002 ●仙台(0222)63-3691 ●長野(0263)36-7251
●新潟(0252)43-8515 ●名古屋(052)962-7001 ●金沢(0762)62-3216 ●広島(082)262-5181 ●福岡(092)471-0761 ●鹿児島(0992)25-7717
●詳しい資料のご請求は、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、エプソン販売株式会社までお申込みください。

SP-80
資料請求券
マイコンBASIC



フロッピーディスク
DENON

この3.5インチを手にした時から、光りはじめた僕なのです。

(デンオン)



今、最先端をいくゲームフリークたちの話題は、
もっぱら、新登場のデンオン3.5インチフロッピーディスクに集中。
小さくっても大容量、おまけに群を抜くデータ・クオリティを実現、というんだから、
これはもう評判にならないほうがおかしいよね。
僕が最近光っているのも、実はこの頼もしいパートナーのおかげ。
さあ、君もこの一枚を手に入れて、仲間に大きく差をつけよう。



3.5インチ	:MF1DD(片面・倍密度)/MF2D(両面・倍密度)/MF2DD(両面・倍トラック・倍密度)
5インチ	:M1S(片面・単密度)/M1D(片面・倍密度)/M2D(両面・倍密度)/M2DD(両面・倍トラック・倍密度)/M2HD(両面・高倍密度)
8インチ	:F1S-128(片面・単密度)/F2D-256(両面・倍密度)/F2D-512(両面・倍密度)/F2D-1024(両面・倍密度)

豊富に揃ったデンオン・フロッピーディスク シリーズに、3.5インチ・マイクロフロッピーディスクMFシリーズ新登場。3.5インチでありながら5インチと同じ記憶容量を実現し、MF2Dは5インチM2D、MF2DDは5インチM2DDとの互換性を持っています。

お問い合わせ、資料のご請求は、品名を明記して、日本コロムビア株式会社電機営業本部宣伝課DENONグループ ベーシックマガジン係へ 〒107東京都港区赤坂4-14-14 TEL03-584-8111

秋葉原
名古屋
札　幌

ツクモ全店 なんでもかんでも

FM NEW 7ウルトラセット

12インチモニターセット	14インチモニターセット
FM NEW 7 ……¥99,800	FM NEW 7 ……¥99,800
C12-2120 ……¥89,800	NH-14DL ……¥59,800
(日立) 12インチ2,000文字 DP.39	(ニデコ) 14インチ 2,000文字
モニターケーブル　サービス	モニターケーブル・¥1,800
データーレコーダー　サービス	データーレコーダー　サービス
オリジナルソフト10本　サービス	オリジナルソフト10本　サービス
定価 ¥189,600	定価 ¥161,400
特価 ¥125,000	特価 ¥125,000

FM NEW 7用ディスクウルトラセット

〔システムディスク ¥7,000は別売です〕

富士通	ニデコ
MB-27611 ¥128,000	NH-200F/FM ¥138,000
5インチディスクドライブ ケーブル付	5インチディスクドライブ
MB22407……¥14,800	FDC-XF01 …¥14,800
ディスクＩＦカード	ディスクI/Oポート ケーブル付
TS-2D(10枚) …サービス	TS-2D(2枚) …サービス
バインダー ………サービス	バインダー ………サービス
オリジナルソフト「DISK TURBO」‥サービス	オリジナルソフト「DISK TURBO」‥サービス
定価 ¥142,800	定価 ¥152,800
特価 ¥96,800	特価 ¥69,800

MZ-1500ウルトラセット

14インチモニターセット	12インチモニターセット
MZ-1500 ……………¥89,800	MZ-1500 ……………¥89,800
NH-14DL ……………¥67,800	NH12DJ ……………¥89,800
(ニデコ) 14インチ 2000文字	(ニデコ) 12インチ 2000文字 DP:0.38
モニターケーブル付 ……¥1,800	モニターケーブル付
オリジナルゲームパック‥サービス	オリジナルゲームパック‥サービス
定価 ¥159,400	定価 ¥179,600
特価 ¥99,800	特価 ¥99,800

MZ-1500用プリンター

精工舎
GP500Z ………………… ¥49,800
ケーブル………………………サービス
用紙 500枚……………………サービス

特価 ¥32,800

MSXウルトラセット

キヤノン
V-20 ¥64,800 → 特別価格 ¥44,800

ナショナル
CF-1200 ¥43,800 → 特別価格 ¥42,800

サービス品



Joy-メカ1型&ゲームカートリッジ

現金書留申込書 BM5係

フリガナ ご 住 所	
フリガナ お 名 前	
会員番号	自宅電話
セット名	セット価格
送　料	合計金額

通信販売の申し込み方法

入金しだい全国発送致します。

1 現金書留でご購入の際は、左記用紙を同封の上、下記の住所までお送り下さい。
送り送
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135
九十九電機㈱ BM5係

2 銀行振込でご購入の際は必ず振込前に商品名等をお電話でお知らせ下さい。
(コレクトコール106をご利用下さい)
TEL :通信販売部 03-251-9911
振込先:富士銀行神田支店 普通口座No.894047

3 クレジットでご購入の際は下記クレジット用紙に記入の上お送り下さい。
※セットの場合の梱包送料費は¥2,000です。



九十九電機

即決 ツクモ全国クレジットOK!!

- 現金特別価格でツクモクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
- 60回払いまでできます。但し1回のお支払い額は3,000円以上。
- その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
- 印鑑、身分証明書（免許証など）が必要です。

●取扱いクレジットカード
日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、ジャックス
(尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい)

ウルトラセール 期間4/10~5/20
お申し込みは☎03-251-9911

FM-77 ウルトラセット

FM-77D2	¥228,800
NH-12DJ (ニデコ) 12インチ 2000文字 DP:0.38	¥89,800
モニターケーブル	¥2,400
オリジナルゲームパック	サービス

定価¥320,200 特価 ¥198,000

X1シリーズウルトラセット

Aセット

CZ-803C	¥119,800
CZ-801D	¥99,800
Joy-メカ1型	サービス
ソフト	サービス

定価 ¥219,600 特価 ¥149,800

Bセット

CZ-803C	¥119,800
NH12DJ (ニデコ) 12インチ 2000文字 DP:0.38	¥89,800
Joy-メカ1型	サービス
ソフト	サービス

定価 ¥209,600 特価 ¥124,800

PC-8801mkⅡウルトラセット

PC-8801mkⅡ (M-10)	¥168,000
CMT-141L (サンヨー) 14インチ 4050文字	¥118,000
モーターケーブル	¥1,800
増設ドライブ×2台 (ナショナル) 色・ベージュ	サービス
エキサイター88	サービス
TS-2D (2枚)	サービス
バインダー	サービス
オリジナルゲームパック	サービス

定価 ¥287,800 特価 ¥239,800

PC-8801mkⅡSRウルトラセット

PC-8801mkⅡSR (M-10)	¥168,000
CZ-850D (シャープ) 4050文字 2000文字自動切替 TV付	¥129,800
モニターケーブル	¥1,800
増設ドライブ×2台 (ナショナル) 色・ベージュ	サービス
エキサイター88	サービス
TS-2D (2枚)	サービス
バインダー	サービス
オリジナルゲームパック	サービス

定価 ¥299,600 特価 ¥298,800

ツクモオリジナルシリーズ

最終兵器 FINAL-WEAPON

あなたはFINAL BUTTONを押すだけ!!

(新方式 FREEZE & MELT METHOD採用)

★この装置は、N-BASICテープ版ソフトをDISK版に作り変えるものです。

✣対応機種
- NECパーソナルコンピューター
- PC-8801mkⅡ(Nモード)
- PC-8801 (Nモード)
- PC-8801mkⅡ(Nモード)
- PC-8801+PC-8012+RAMカード
- PC-8801+ADC-32KR等

マニュアル×1
FINAL BOAD×1
5インチディスケット×1
} 付

送料 ¥500

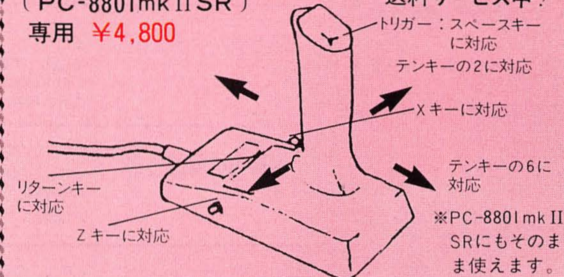
定価 ¥7,500

エキサイター88 JOY STICK

(PC-8801mkⅡ
PC-8801mkⅡSR)
専用 ¥4,800

このジョイスティックは、キーボードコネクタの予備の部分に差し込んで使用します。

送料サービス中！



ファイナルウェポン V-3

新発売!! ¥28,000

お問い合せ下さい。(n-88用)

マイクロスイッチで耐久性の良い エキサイター99

近日発売 ¥5,500

秋葉原各店

㊔ AM10:00〜PM7:00 (平日)
AM9:30〜PM6:30 (日,祭)
㊡ 毎週木曜・第3水曜

- 5号店 ☎03-251-0531
- 7号店 ☎03-253-4199
- ニューセンター店 ☎03-251-0987

名古屋1号店 AM10:00〜PM7:00 ㊡ 毎月月曜 ☎052-263-1655

名古屋2号店 AM10:00〜PM7:00 ㊡ 毎月水曜 ☎052-251-3399

札幌1号店 AM10:30〜PM7:30 ㊡ 毎月第2・3木曜 ☎011-241-2299

通信販売部 ☎03-251-9911
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号

振込先
富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

広告以外の他メーカー，他機種も取り扱っております。

＊売り切れの場合はご容赦下さい。



J&Pソフト通信販売

全国どこでも無料配達

送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。



J&Pメールショッ

■ハイドライド

T&E

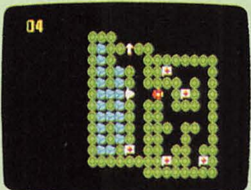


アクションゲームのリアルタイム処理に、ロールプレイングのキャラクターを成長させる楽しさとアドベンチャーの面白さを融合させたゲームです。

機種	メディア	価格	注文No.
X-1	テープ	¥4,800	M5-1
X-1	5″2D	¥6,800	M5-2
PC-8801/mkII	5″2D	¥6,800	M5-3

■頭脳4989

エニックス

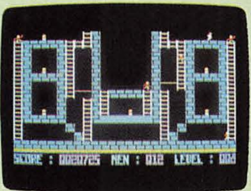


ニュータイプの思考型パズルゲーム。君はエミー号を操り旗を取って矢印の方向へ脱出する事だ。全50画面で君の頭脳に挑戦！

機種	メディア	価格	注文No.
PC-6001/mkII	テープ	¥4,800	M5-4
PC-8801/mkII	テープ	¥4,800	M5-5
FM-7	テープ	¥4,800	M5-6
PC-8801/mkII	5″2D	¥6,400	M5-7

■ロードランナー

ソフトプロ



150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機種	メディア	価格	注文No.
X-1	テープ	¥4,800	M5-8
X-1	3D	¥5,800	M5-9
X-1	5″2D	¥5,800	M5-10
FM-7	テープ	¥4,800	M5-11
FM-7	5″2D	¥5,800	M5-12

テラ4001 T&E	スターアーサーの伝説の完結編。「メフィウス」「暗黒星雲」そして「テラ4001」へ、遂にジャミルの本拠地「テラ」へ侵入。	機種	FM-7	PC-6001mkII	FM-7	PC-6601
		メディア	テープ	テープ	5″2D	3.5″D
		価格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
		注文No.	M5-13	M5-14	M5-15	M5-16
3Dゴルフシミュレーション T&E	3次元立体図形で、ショット位置からの立体視野画面を作成。4人で同時プレーもOK。	機種	PC-6001mkII	PC-6001SR	MZ-1500	FM-77
		メディア	テープ	テープ	QD	3.5″2D
		価格	¥4,000	¥4,000	¥4,000	¥6,800
		注文No.	M5-17	M5-18	M5-19	M5-20
野球狂 ハドソン	自分のチームと対戦相手の選手のデータを入力。それに従ってリアルタイムゲームが楽しめます。	機種	PC-8801/mkII	X-1	FM-7	PC-6001mkII
		メディア	テープ	テープ	テープ	テープ
		価格	¥4,000	¥4,000	¥4,000	¥4,000
		注文No.	M5-21	M5-22	M5-23	M5-24
パンチボールマリオ ハドソン	カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさずけとばすと点数が入るよ。	機種	X-1	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
		メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
		価格	¥3,600	¥3,600	¥3,600	¥5,800
		注文No.	M5-25	M5-26	M5-27	M5-28
ロードランナー システムソフト	150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。	機種	PC-6001/mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
		メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
		価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
		注文No.	M5-29	M5-30	M5-31	M5-32
ボルガード dBソフト	3機合体！衝撃のメカシューティングゲーム！次々と現われる敵機を攻撃し、エネルギーFULLでヴォルガードに変身。	機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	MSX
		メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
		価格	¥4,500	¥6,800	¥4,500	¥4,200
		注文No.	M5-33	M5-34	M5-35	M5-36
EGGY ボーステック	3次元的スクロールの決定版。君の重力感覚がものを言う。ボディーアーマーを自由にあやつることが出来るか！	機種	PC-6001/mkII	X-1	FM-7	
		メディア	テープ	テープ	5″2D	
		価格	¥4,200	¥4,200	¥6,800	
		注文No.	M5-37	M5-38	M5-39	
サンダーフォース テクノソフト	スクロールゲームの決定版！縦横にスクロールするグラフィック画面、宇宙空間のシーンは迫力満点。思わず熱中してしまう抜群の内容。	機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	JX
		メディア	テープ	5″2D	テープ	3.5″2DD
		価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥6,900
		注文No.	M5-40	M5-41	M5-42	M5-43
ちゃっくんぽっぷ ニデコ	かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。全14画面。	機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	FM-7
		メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
		価格	¥4,500	¥7,500	¥4,500	¥4,500
		注文No.	M5-44	M5-45	M5-46	M5-47
ブラックオニキス BPS	人気No.1のロールプレイングゲーム。秘宝の伝説とロマンを求めて魔宮の扉の中へ。今君のアドベンチャーが始まる。	機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	X-1
		メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
		価格	¥5,800	¥7,800	¥5,800	¥5,800
		注文No.	M5-48	M5-49	M5-50	M5-51
プロフェッショナル麻雀 シャノアール	実戦そのままの麻雀です。リーチはもちろん、つみ場、裏ドラ、二飜しばりが出来、対戦相手の強さも変更できます。	機種	PC-8801/mkII	PC-9801F	FM-7	FM-7
		メディア	5″2D	5″2DD	テープ	5″2D
		価格	¥6,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
		注文No.	M5-52	M5-53	M5-54	M5-55
サラダの国のトマト姫 ハドソン	カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。キュウリ戦士になった君は、姫を無事に救出できるかな。	機種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
		メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
		価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
		注文No.	M5-56	M5-57	M5-58	M5-59
チョップリフター ソフトプロ	君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。	機種	FM-7	FM-77	X-1	X-1
		メディア	テープ	3.5D	テープ	5″2D
		価格	¥4,800	¥5,800	¥4,800	¥5,800
		注文No.	M5-60	M5-61	M5-62	M5-63

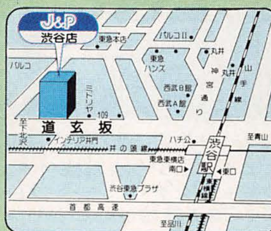
ピング



メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。

フロアーごあんない

- 4F パソコン教室
  - ●パソコン教室
  - ●パソコンプレイルーム
- 3F OA機器・専門書籍
  - ●ビジネスパソコン ●ワードプロセッサ
  - ●ビジネスソフト ●専門書籍
  - ●ハンドヘルドコンピュータ
- 2F ビジネスパソコン
  - ●パソコン ●ディスプレイ
  - ●プリンタ ●フロッピーディスク
  - ●パソコンアクセサリー
- 1F ホビーのパソコン
  - ●ホビーパソコン ●テレビゲーム
  - ●ゲームソフト ●学習ソフト



Personal Computer Store
J&P 渋谷店
東京都渋谷区道玄坂２丁目28番４号(〒150)
☎(03)496-4148

■カレイジアス・ペルセウス
コスモスコンピューター



ギリシャ神話を背景としたシナリオによる美しいグラフィックの新しいタイプのリアルタイムロールプレイングゲームです。

機種	メディア	価格	注文No.
X-1	テープ	¥4,800	M5-64
PC-8801/mkII	テープ	¥4,800	M5-65
PC-8801/mkII	5″2D	¥6,800	M5-66
FM-7	テープ	¥4,800	M5-67

■F2グランプリ
キャリーラボ



3Dグラフィックスの迫力リアルタイムカーレース。コンストラクション付で、コースづくりも自由自在。

機種	メディア	価格	注文No.
X-1	テープ	¥3,800	M5-68
PC-8801/mkII	テープ	¥3,800	M5-69
PC-8801/mkII	5″2D	¥5,800	M5-70
MZ-2200	テープ	¥3,800	M5-71

フラッピー　dBソフト

全200画面の超難解リアルタイム思考ゲーム。ブルーストーンを所定の位置まで運べば1面クリア。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	MSX	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥3,800	¥4,500
注文No.	M5-72	M5-73	M5-74	M5-75

プラズマライン　テクノソフト

驚異の3D映像。君は勝者になれるかスペースレースに挑戦。スターシップを操り宇宙のチェックポイントを通過してゴールへ到達するリアルタイムゲーム。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥4,800
注文No.	M5-76	M5-77	M5-78	M5-79

妖怪探偵ちまちま　ボーステック

妖怪一味に誘拐されたアイドル小百合嬢救出のため、火玉を武器に敵の待つ墓場へ向う、リアルタイムゲーム。

機種	X-1	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	
メディア	テープ	テープ	5″2D	
価格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	
注文No.	M5-80	M5-81	M5-82	

大脱走　キャリーラボ

ついにゲームはドラマになった。潜入、探索、救出、そして脱出。主人公の動きは5ケース10パターン。君は救出劇の主人公だ。

機種	X-1	PC-8801/mkII	MZ-2000/2200	PC-9801F
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2DD
価格	¥4,200	¥6,400	¥4,200	¥6,400
注文No.	M5-83	M5-84	M5-85	M5-86

ファイアークリスタル　BPS

BLACK ONYXパートIIとして新発売。ロールプレイングゲームファン待望のソフト。ゲームはブラックオニキスが必要です。

機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801
メディア	5″2DD	5″2D	テープ	5″2D
価格	¥7,800	¥7,800	¥4,800	¥7,800
注文No.	M5-87	M5-88	M5-89	M5-90

プロテクター　アポロテクニカ

君はアースファイターを操作して敵の4つの攻撃パターンに挑戦して下さい。1万点を越えるとアースファイターがドッキングするのだ。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	JX	
メディア	テープ	5″2D	3.5″DD	
価格	¥3,800	¥4,800	¥5,800	
注文No.	M5-91	M5-92	M5-93	

チョップリフター　システムソフト

君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	PC-6001mkII	PC-6601	PC-6001mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	3.5D	5″1D	5″2D
価格	¥4,800	¥6,800	¥6,800	¥6,800
注文No.	M5-94	M5-95	M5-96	M5-97

将棋名人　アポロテクニカ

パソコン側の指手の強さ、早さを是非お確かめ下さい。強すぎる方には、駒落し将棋にて挑戦してきます。どこまで駒を落として勝ちつづけられますか？

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F	MZ-1500
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	QD
価格	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800
注文No.	M5-98	M5-99	M5-100	M5-101

ジャン狂　ハドソン

まるで実戦さながらの対局感。人間とほぼ同じ思考プログラムにより、コンピュータはなかなか強敵です。

機種	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1
メディア	テープ	テープ	5″2D	テープ
価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥4,000
注文No.	M5-102	M5-103	M5-104	M5-105

MSX

タイトル	フロントライン	ラビアン	リバーチェイス	ゴーストバスターズ	ローラーボール	リバーレイド	コナミのゴルフ
メディア	ROM	テープ(16K)	テープ(16K)	テープ(32K)	ROM	ROM	ROM
価格	¥4,800	¥3,800	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800
注文No.	M5-106	M5-107	M5-108	M5-109	M5-110	M5-111	M5-112

お申込み方法

右の注文書にご希望商品の注文No.および必要事項ご記入の上、現金書留にて、J&P渋谷店までお申し込みください。現金受領後、直ちに発送いたします。なお現金書留以外で申し込まれた場合は責任を負いかねます。

- ●記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ　〒□□□-□□

TEL (　　)

おなまえ　　　　　様

注文No.(ディスクサイズ)	数量	金額
―　(　)	本	円
―　(　)	本	円
―　(　)	本	円
―　(　)	本	円
―　(　)	本	円
合計	本	円

お申込み先：東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P渋谷店メールショッピング係

マイコンBASICマガジン 5月号目次

特別企画：パソコンの方言をマスターしよう。移植テクニック大作戦その㉞

©マイコンBASICマガジン５月号

第4巻　第5号
昭和60年４月25日印刷
昭和60年５月１日発行
定価350円

電波新聞社 1985Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田１−11−15　郵便番号141　電話 東京(03)445−6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう

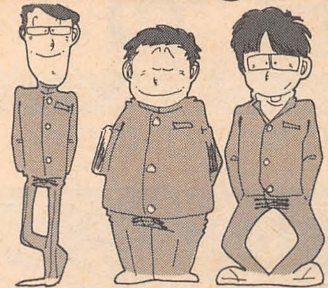
移植テクニック・マスター大作戦……その㉞

ナイコン族のためのプログラム講座

ナイコン・クラブ物語

—キャンパス編—

シミュレート・パネル方式／
日本語によるベーシック解説付き



by NCL

▶プロローグ

（ここは，東京都内にある○×高校のマイコン・クラブ。といっても，部員はたったの3人。おまけに，だれもパソコンを持っていない，世にいう〝ナイコン・クラブ〟なのである。そして今日もまた，やらなくてもいいような部会がはじまった。）

Lecturer（レクチャラー）：キミ，ちょっとこの記事を見たまえ。

Chap（チャップ）：なんですか？

L：この広告だよ。中古なんだが，安いと思わんかね。

C：5,000円？ ファミコン？ ま，どっちにしろ，そんなお金どこにもありゃしませんよ。



（そこへ，3人めの部員がやってきた）

Novice（ノーヴィス）：たいへんだ，たいへんだー!!

L：なにごとかね，キミ。

N：今日は，「第1回教職員弁論大会」がある日ですよ！

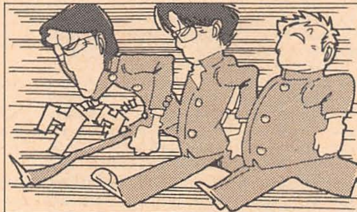
L：ああ，今月から月1回先生がたが集まるという，あれだろう？ それが，どうしたんだね，キミ。



N：つ，つまり，先生たちはみな講堂にいっちゃうんですよ。

L・C：ン?? ン!! ン✧ そうかー!!

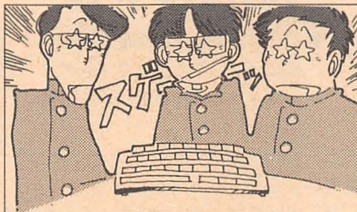
（いうが早いか，3人はドタバタドドーッと，校長室へ向かうのであった）



▶校長室で，なにかがー

L：おおーっ，あれこそ幻の名機PC−8001だよ，キミ！

C：これが，わが校ゆいいつのパソコンですか……。



N：こいつは，スゲーェ!! ボタンが，あんなにたくさんついてるぞ！

C：これくらいは，常識だよ。

N：ウソー！ 多くても5，6個ですよ。

C：おまえ，なんかカンちがいしてるんじゃないか？

N：ア〜〜〜ッ!!

L：どうしたんだね，キミ。

N：コインの投入口がない！

L・C：ドタッ!!

（しばらく，お待ちください……）

L：校長がもどってくるまで，あまり時間がないな。ノビくん，キミが持ってる月刊「カゲ」を貸したまえ。

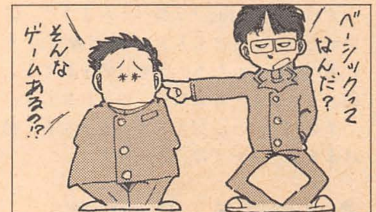


N：ハ？ そんなことより，早くゲームで遊びましょうよ。時間がないんだからー。

L：だから貸せと（ポカッ！）いってるんだよ。

（月刊「カゲ」をうけ取ると，レックはPC−8001の電源を入れ，プログラムを打ちはじめた）

L：カタカタ……（キーをたたいてる音）



N：すごい！ あんなにたくさん，ボタンを使ってる。どれが，発射ボタンですか？

C：ちょっとおまえ，ひとつ聞きたいんだが。ベーシックって，な〜んだ？

N：えっ，それ新しいゲームですか？

C：では，プログラムってな〜んだ？

N：テレビ番組のことでしょ。

C：……おまえ，なんでこのクラブに入ったんだ？

N：ゲームが，タダでできると思ったから。

C：フーッ，そうか，よくわかった。タダでゲームをやりなさい。

L：まったく，たいへんな新入部員が入ったものだ。まあ，いい。打ち終わったから，RUNしてみよう。RUN↵

N：やった，ゲームだ!!

（ノビは，ゲームに夢中だった。が，しかし……）

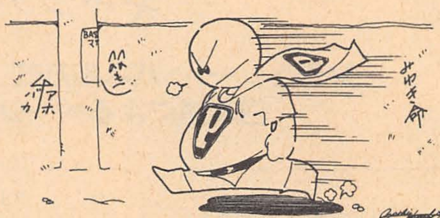
わかる？動かせる？プログラムが組める人の雑誌

月刊「カゲ」創刊号

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用

急げパークン！

松村　信行



❖はじめに

こんにちは。ぼくは，以前ＰＣ－8001用で「３Ｄ－トンネルＧＡＭＥ」を作ったんです。そして，こんどは１画面ソフトを作っちゃいました。

❖ＧＡＭＥの説明

ここはパークン・ロードです。あなた〝●〞は，できるだけＤＯＴ〝・〞(１点)を食べてください。パワーＤＯＴ〝◆〞(５点)を食べると，〝○〞に変身します。

オバケ〝♠〞(10点)は食べられますが，時間がたつともとにもどります。〝●〞のときにオバケにふれたり，カベにのまれて上に消えちゃうと，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

テン・キーの[1][2][3][5]で，上下左右に動けます。リプレイは，[S]キーです。

❖プログラムについて

横にカベがあるときに，その方向のキーをおすと，一つ上にいってしまいます。やたらつめこんだので，こうなってしまいました。改良する人は，50行の最後のほうを……。

《リスト１》急げパークン！のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 1,24,0,1:COLOR 7,0:PRINT CHR$(12)
20 DEFINTA-Z:X=18:Y=13:T=0:P$="●"
30 FOR I=0 TO 6:READ A$(I):A$(I)=A$(I)+A$(I)+A$(I)+A$(I):NEXT
40 LOCATE 12,0:PRINT "SCORE"
50 FOR I=2 TO 23:R=I MOD 7:LOCATE 2,I:GOSUB 220:NEXT
60 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT "●"
70 LOCATE X,Y:PRINT " "
80 COLOR 7:LOCATE 20,0:PRINT USING "####";S
90 R=(R+1) MOD 7:LOCATE 2,24:GOSUB 220
100 I=RND(1)*28+4:COLOR 2:LOCATE I,23:PRINT "♠";
110 I=INP(0):V=(I=253)-(I=247):Z=(I=223)-(I=251):X=X+V:Y=Y+Z
120 COLOR 6:I=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
130 IF I=165 THEN S=S+1:GOTO 170
140 IF I=234 THEN S=S+5:T=30:P$="○":GOTO 170
150 IF I=232 THEN IF T>0 THEN BEEP:S=S+10:GOTO 170 ELSE 200
160 X=X-V:Y=Y-Z-1
170 LOCATE X,Y:PRINT P$;
180 IF T>0THEN T=T-1:IF T=0 THEN P$="●"
190 IF Y<>0 THEN 70
200 FOR I=135 TO 128 STEP -1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(I);:BEEP:NEXT
210 LOCATE 9,9:PRINT "**** GAME OVER ****":WAIT 4,8,255:RUN
220 COLOR 1:PRINT " H";:COLOR 5:PRINT A$(R);:COLOR 1:PRINT " H":RETURN
230 DATA"・|・・・|・","・|・|・|・","・・・|・・・","・|・|・|・","・・・|・・・","・・・・・・・","・|・◆・|・"
```

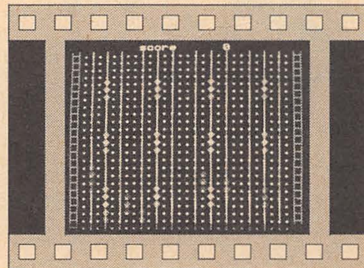
CHECKER FLAG

影：いや，よかったなあ。ベーマガには，とてもこんなプログラム載っけられないど（いや，失礼しやした）。

参考

ＰＣ－8001用「はるみのゲーム・ライブラリーＰＡＲＴⅡ」

ベーマガの「ＭＥＶＩＯＵＳ」



《写真Ａ》実行画面



Ｎ：な，なんでこれ，下に進むんですか？なんで，敵が動かないんですか？

Ｌ：オール・ベーシックのショート・プログラムだからな。

Ｎ：…なんでこれ，タマが撃てないんですか？

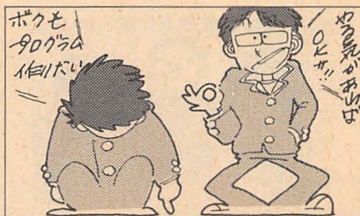
Ｃ：知るか，そんなもん！　撃ちたかったら，自分でかってに作れ!!

Ｎ：なにを？？

Ｌ・Ｃ：ア・ン・グ・リ……。

Ｃ：つまり，コンピュータでゲームをやるには，プログラムを入れなくてはいけないのさ。

Ｎ：プログラムってのは，ボクにもできるんですか？



C：ああ，やる気があればね。
N：ゼビウスなんかも，作れますか？
C：キミしだいだね。
N：じゃあ，ゼビウスの作りかたを教えてください。
L：いきなりゼビウスでは，わかるまい。まず，この月刊「カゲ」の「急げパークン」くらいがいいだろう。
N：やだやだ，ゼビウスがいいんだあ〜！
L：……あとでジュースをおごってやろう，といったらどうするかね，キミ。
N：パークンやりましょう!!



▶新兵器(？)ついに登場!!

C：さて，LIST⏎。さあ，見てごらん，これがプログラム・リストってものなんだ(リスト1)。
N：へえ〜っ，これがねえ〜。
C：まるで，わからんだろう。
N：わかるわけねーべ。



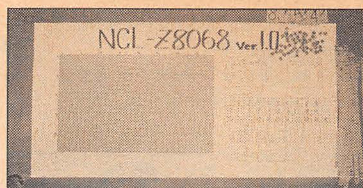
L：というところで，こっちを見たまえ，キミ(第1図)。
C：なるほど！　これはわかりやすいですね。
N：こんどは，日本語で書かれてますね。
L：さっきのプログラム（リスト1）を，日本語に直すとこうなるわけだ。
C：日本語版のプログラムなら，ちょっとガンバレば，ノビにもすぐに作れるようになるよ。
L：そういうことだ。
N：ゼビウスでも??
C：おまえ，少しゼビウスからはなれろ！

▶プログラムの解説

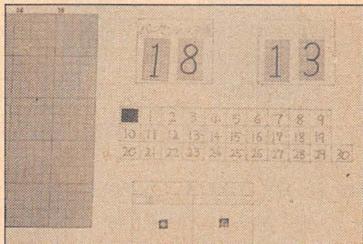
C：じゃあ，ボクから順に説明していこう。まず最初の「画面初期設定」っていうのは，ゲーム盤を用意するってことなんだ。
N：ふむふむ，なーるほど。
C：で，つぎの「変数初期設定」っていうのは，う〜ん，どう説明すればいいのかな。
L：まあ，それは難しいから，あとで説明したらどうかね。
C：じゃあ，つぎの「画面描き」ってのは，つまり将棋でいうコマならべってとこかな。
N：うんうん。
C：じゃあ，つぎの「メイン・ルーチン」にいくけど——。
L：どうだろう，実際に盤を作ってやってみないか？
C：なるほど！　それはいいですね。
N：??
（レックとチャップは，ノビを無視してせっせっせと，なにかを作りはじめた）



L：さあ，できあがったぞ!!
N：なんですか，これ？
C：これを使って，パソコン・ゲームを再現しようってわけさ。
L：名づけて〝ナイクロ・コンピュータNCL－Z8068 ver. 1.0〞(写真1）ってのは，どうかな？
N・C：賛成ー!!
L：さて，それではさっきの「変数初期設定」ってのを，説明してあげよう。まずここでは，最初に「小数は使わない」って宣言してるんだ。
C：ノブ向きだね。
N：ボクは，そんな単細胞じゃないですよ♡
L：さあ，つぎにいくぞ。こんどは，実際にやってみよう。盤の「パークンのX座標」に，1 8ってカードを置く。つぎに，「パークンのY座標」に1 3を置いて，「パークンの状態」の通常のところにマーカを置く。さて，通常パークンのコマを用意してと(写真2)。
N：ねえ，1人でやらないでくださいよ。
L：まあまあ，最初にこうやって準備するのが，「変数初期設定」ってやつなのさ。つぎからは，キミにもやってもらおう。
C：つぎは，「画面描き」——将棋のコマならべですね。
L：よし，これはノブくんにやってもらおう。
N：ちょっと待ってよ。この〝A＄(0)…〞ってのは，なんですか？
L：それは，さっき作った〝パークン・ロードのコマ〞があるだろう。あれを，用意しろってことなんだよ。
N：なっとく！　では，え〜と「X座標に，Y座標0の地点から，〝SCORE〞と書く」と。これで，いいのかな？(写真3)
C：OK！
N：じゃあ，つぎは「2行から23行までに，パークン・ロードを順に描く」と。〝パークン・ロードのコマ〞を，置けばいいんでしょ。
L：そのとおり。さあ，やってくれたまえ。
N：はいはいと。これで，OKでしょ？(写真4)
C：いいよ。じゃあ，つぎに〝パークンのコマ〞を置いて。
N：どこに？　あっ，そうか。「パークンのX座標」と「パークンのY座標」のところを見て……。
C：いいぞ。
N：18の13だから，ここだ！(写真5)
C：OK！　つぎは，いよいよメイン・ルーチンだ。「メイン・ルーチン」っていうのは，実際にゲームをやってる最中のこ



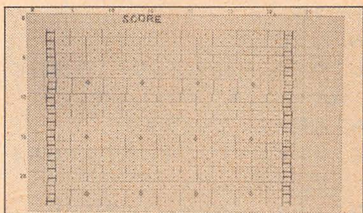
《写真1》左はモニタ画面(24×40)，右はキャラクタのXY座標と移動をコントロールするパネル部になっている

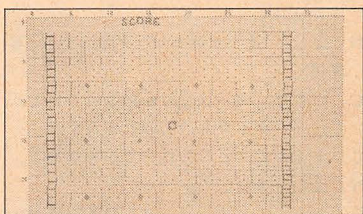


《写真2》コントロール・パネル部（上からパークのXY座標，タイマー，キャラクタ控え場所）



《写真3》SCOREの文字を置く

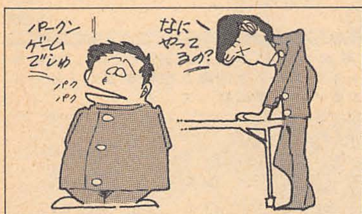

《写真4》パークン・ロードを完成させる


《写真5》XY座標(18，13)にパークンを置く

となんだ。というわけで，実際にやっていこう。

L：さあ，最初は「パークンを消す」だ。

N："パークンのコマ"を，取っちゃえばいいんでしょう。



C：そのとおり。消すというのは，重要なんだぞ。

N：ふ〜ん，ほんじゃ，つぎはと。

L：「"SCORE"の右側(20，0)から，スコアを書く」。

N：まだ，0点でしょ。

C：うん，0カードを置けばいいんだ（写真6）。

N：よいしょ。

L：24行(最下行)に，パークン・ロードを描く(画面は，スクロール・アップする)。

N：スクロール・アップって，なに？

C：画面がうえに上がることさ。

L：つまり，こういうことなんだ（写真7〜9）。

N：なるほど！

L：つぎは，「23行の適当なところ(乱数で決める)に，♠（オバケ）を書く」だ。

N：乱数って，なんですか？

C：コンピュータは，中にサイコロがあるんだ。そのことだよ。

N：ふ〜ん，ボクも持ってますけどね。

L：それは，いい。それを使って決めよう。コロッコロッと。

N：よし，"オバケのコマ"を置いてと（写真10）。

L：つぎは，「キーはなにか押されているかで，パークンをその方向にずらす」。

C：上下左右，どっちにいくかを決めて。

N：よし，下にいく。

L：下ってことは，パークンのY座標が一つ増えるってことだよ。

N：うん，わかった。「パークンのY座標」を，13から14に変えてと（写真11）。

L：「カラーを黄(6)にする」は，まあいいだろう。つぎは，「新しいパークンのところには，なにがあるか」だ。

N：ドットがある。

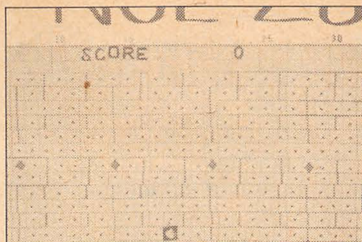
C：「ドットだったら，スコアを1点増やして160行へいく」。

L：170行は，「パークンを書く」のだよ，キミ。

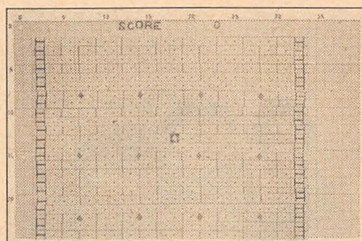
N：パークンの座標は，18の14。そこに"パークンのコマ"を置いてと（写真12）。

L：つぎは，「パークンの状態がスーパーだったら……」。

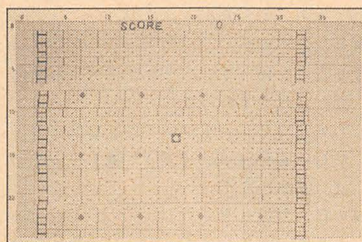
N：スーパーじゃないですよ。



《写真6》スタートはもちろん0点から



《写真7》上下スクロール ①



《写真8》上下スクロール ②

C：それなら，関係ない。つぎにいこう。

L：「パークンのY座標が，0じゃないから……」。

N：0じゃないですよ。

L：「……70行にもどる」。

N：70行は——，あっ，最初にもどった。

C：あとは，1人でもできるだろう。

N：はあ，たぶん……。

L：どうだね，ゲームというのは，こんなふうな手順で進んでいるんだ。わかったかね，キミ。



N：コンピュータって，いつもこんなめんどうなことをやっているのか。すげー！

L：まあ，そうだ。ただ，コンピュータは人間よりも速くやるからね。

N：じゃあさ，ちょっとおさらいするとー。

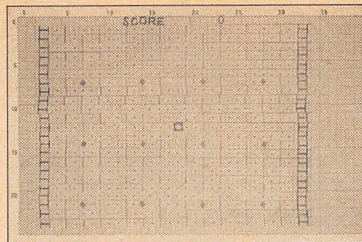
C：してみると？

N：動くことについては，まずパークンの座標をX，Yとしてー。

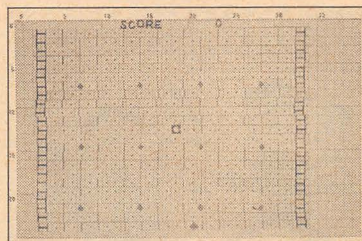
L・C：ふんふん。

N：ひとつ右へずらすにはー。

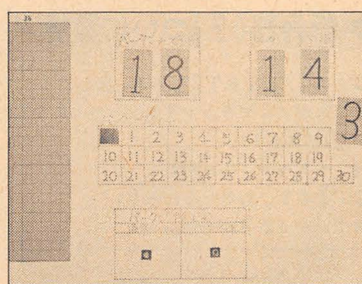
L・C：ずらすには？



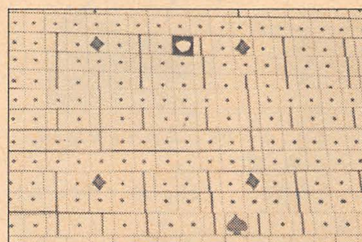
《写真9》上下スクロール ③



《写真10》Y座標23の適当なところにオバケを置く



《写真11》パークンのY座標を13から14に変える



《写真12》パークンを移動させる

N：パークンを，(X＋1，Y)に書けばいい。

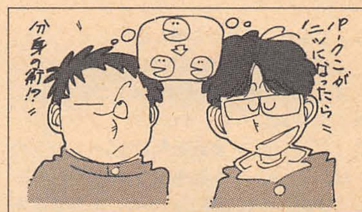
L・C：え〜？

N：あれ？　なんでさー？

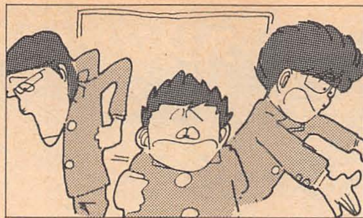
L：いいかね，キミ！　このままいったら，パークンが増えてしまうぞ。

N：なんでですか？

L：(X，Y)にパークンが書いてある。そして，つぎに(X＋1，Y)に書くと，パークンが二つになってしまうではないか。



N：じゃあ，先に消すんですか？
L：いったい，なにを聞いていたんだね，キミ!?
C：まあまあ。
N：衝撃の真事実！　パークンは，消されてから，新しい場所に書かれていた！
C：そのとおり！　それがわかれば，1級上がった。
N：そうか，じゃあ，ゼビウスが作れる日に1歩近づいたわけか。
L：そうだよ，キミ。では，そろそろ本当のゲームにもどろうではないか。
N：大賛成！
C：や，やばい，足音だ！



N：チェッ，これからなのに！
L：キミ！　急いで逃げるのだ！
N：どこへ!?
C：窓から！　早く！
（3人は，窓からいちもくさんに逃げていく。そのあと，校長室へもどってきた校長先生は，PC－8001のディスプレイを見て一）
校長：なにか知らんが，ゲームが1本もうかったワイ♡

画面初期設定

10行	画面に表示する行数を25行，1行の桁数を40桁に設定する
	スクロール範囲を1行から25行（1＋24）までとし，ファンクション表示をOFFにして，カラー・モードとする
	カラーは白（7），背景にはなにも表示しないことを設定
	画面をクリアする

変数初期設定

20行	A～Zで始まる変数（すべての変数）を整数型とする
	パークンのX座標（X）を18にする
	〃　のY座標（Y）を13にする
	〃　の状態（T：通常なら0）を通常とする
	〃　のキャラ（P＄）を〝●〟とする
30行	A＄（0）～A＄（6）に，計7種のパークン・ロードのパターンを用意する

画面描き

40行	X座標12，Y座標0の地点から〝SCORE〟と書く
50行	2行から23行までに，パークン・ロードを順次書く

メイン・ルーチン

70行	パークンを消す
80行	〝SCORE〟の右側（20，0）にスコアを書く
90行	24行（最下行）にパークン・ロードを書く（画面はスクロール・アップする）
100行	23行の適当な所（乱数で決める）に〝♠〟（オバケ）を書く
110行	キーは，なにが押されているか。パークンの座標をYの方向にずらす
120行	カラーを黄（6）にする
	新しいパークンのところにはなにがあるか
130行	DOT（・）だったら，スコアを1点増やして170行へいく
140行	パワーDOT（◆）だったら，スコアを5点増やしてパーマンの状態を，スーパー・パークンにする（T＝30）
	パークンのキャラを〝○〟にして，170行へいく
150行	オバケ（♠）だったら｛パークンの状態がスーパーだったら，ブザーを鳴らしてスコアを10点増やし，170行へいく パークンの状態が通常だったら，200行へいく
160行	それ以外（すなわちカベ〝｜〟）なら，パークンの座標をもとにもどし，さらに一つうえに上げる
	（Y座標を1だけ小さくする）
170行	パークンを書く
180行	もしパークンの状態がスーパーだったら（すなわち，Tが0じゃなかったら），Tを1小さくする。もしそうすることでTが0になったら，パークンのキャラを通常（〝●〟）にもどす
190行	パークンのY座標が0でなかったら，60行へもどる

GAME OVER，REPLAY処理

200行	パークンを除々に小さくする。ブザーも鳴らす
210行	9桁9行の位置から，〝＊＊＊＊　GAME　OVER　＊＊＊＊〟と書く
	Sキーが押されるまで待ち，押されたらRUNする

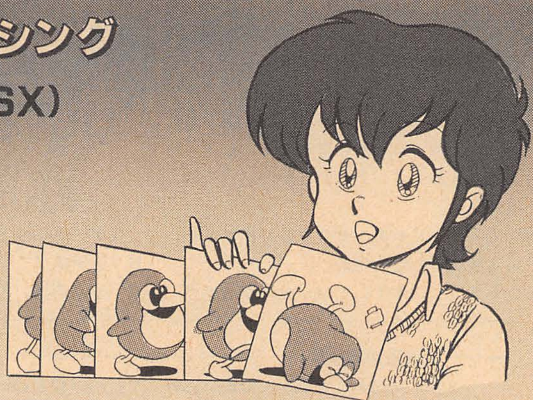
SUBROUTINE

220行	青で〝├┤〟と書き，続いて水色でパークン・ロードのR番目のパターンを書き，続いて青で〝├┤〟と書く。そしてリターン

230行	データ

《第1図》日本語によるベーシック解説図

松田　浩のキャラクタ・ダンシング
Part 5(for MSX)
アニメーション・ツール「MAT」



このプログラムは，MSXの画面いっぱいを使った，アニメーション作成用ツールです。とてもおもしろい(…と思う)ので，一度お試しください(**リスト1**)。

はじめに

オール・ベーシックですが，入力ミスによるトラブルが生じると，カーソルが消滅するおそれがあります。注意深く入力してください。しかし，もし異常動作などが起きたときは，まず[CTRL]+[STOP]，[SHIFT]+[CLR]のあとで，"SCREEN 1"と入力してください。

なお，RUNしたあとは，コマンドの入力はすべて大文字なので，[CAPS]を押してください。

使用法

RUNすると，ロードするか聞いてくるので，絵のデータをロードするときは，データ・テープをセットしてから，"Y"と入力してください。

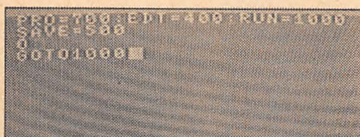
ロードしないときは，そのままリターンします。

キー設明

①**カーソル・キー**：カーソルを動かします。
②Ⓐ，Ⓩ：画面0～9までを切り換えます。
③Ⓓ，Ⓒ：セットする色を変えます。
④①～③：それぞれの大きさの点をセットします。
⑤Ⓜ：モニタに移る。

モニタの使いかた

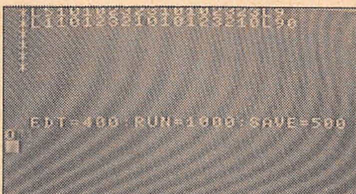
モニタに移ると，PRO，EDT，RUN，SAVEの文字と数字がでます(**写真1**)。



《写真1》モニタ・モードの命令群

これは，順にプログラム・モード・エディット，RUN，SAVEです。

プログラム・モード：画面の上から6段以内に，絵のなん番目を，どれくらい長く表示するかをプログラムします。カーソルを動かし，表示する画面番号を打ってください。Ⓛのあとに続く数字1桁が，それ以後のウェイトになります(**第1図**)。

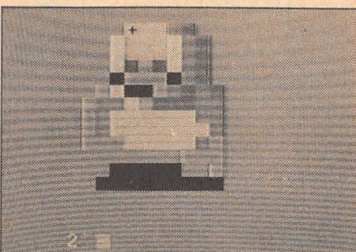


《写真2》プログラム・モード例

エディット：絵を描くモードにもどします。(**写真3**)

RUN：プログラムに従って，アニメーションを実行します。

SAVE：データを，テープにとります。なん画面SAVEするかを聞いてくるので，10以下の数を入力して，それでよければテープを録音状態にし，"OK"と入力してください。



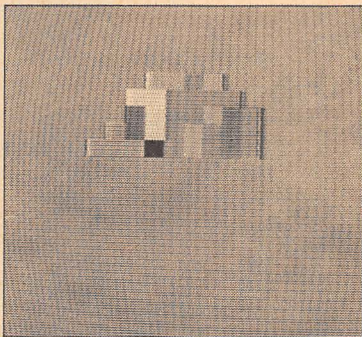
《写真3》エディット・モードで画面を作る

なお，それぞれのモードに移るには，"GOTO××××"(××××は，モードのあとに表示してある数字)としてください。

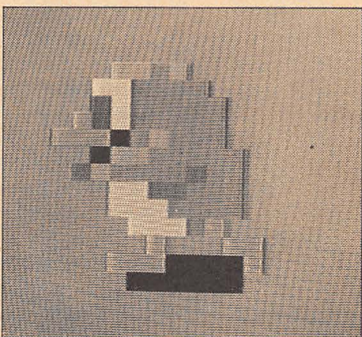
"RUN"ではありません。"GOTO"を忘れないようにしてください。

終わりに

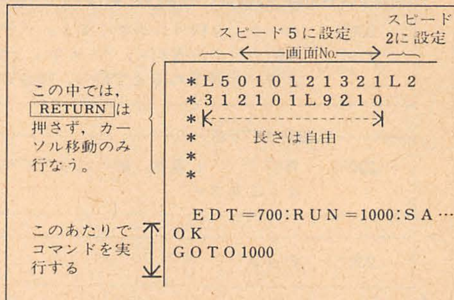
絵を描くモードが使い易いわりに，モニタに移るとめんどうです。これは，省メモリをはかったためです。自分なりに，改造して見るのもよいでしょう。また，データのSAVEは，圧縮方式をとっていないため，10画面SAVEすると，20分以上かかると思います。



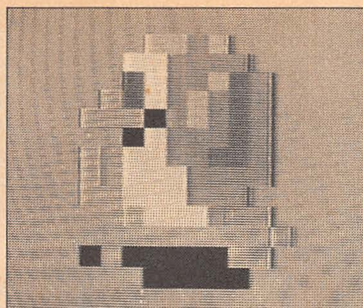
《写真4》データ・テープから読込み中

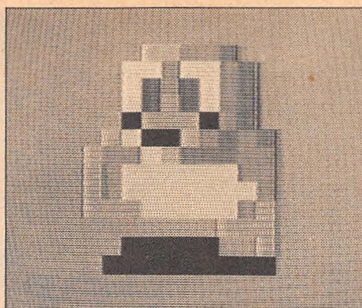


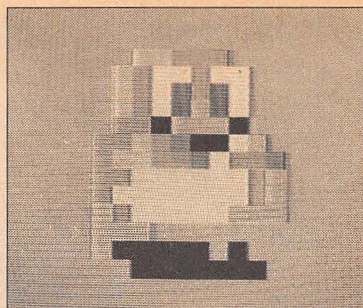
《写真5》サンプル・アニメ(画面0)



《第1図》プログラム・モードの例

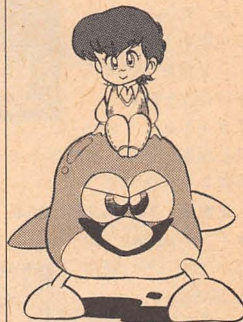

《写真6》サンプル・アニメ(画面1)


《写真7》サンプル・アニメ(画面2)


《写真8》サンプル・アニメ(画面3)

（リスト1）アニメーション・ツール「MAT」のプログラム・リスト

```
5 SCREEN1:DIMM$(10):INPUT"LOAD";Y$
7 FORI=4TO11:VPOKEBASE(6)+&H300+I,&HF4:NEXTI
10 RESTORE100:COLOR15,4:FORI=0TO6:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE(&H6
0+I*8)*8+J,0
15 VPOKE(&H61+I*8)*8+J,255:NEXTJ:VPOKEBASE(6)+780+I,VAL("&H"
+A$):NEXTI:VDP(3)=140
20 FORI=1TO2:S$="":FORJ=1TO8:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$))
:NEXTJ:SPRITE$(I)=S$:NEXTI
30 GOTO200
40 END
50 OPEN"CAS:"FORINPUTAS#1:P=0
70 VDP(2)=P+2:FORI=0TO703:INPUT#1,A:IFA=9870GOTO80
75 VPOKE&H800+P*&H400+I,A:NEXTI:P=P+1:GOTO70
80 FORI=0TO160:INPUT#1,A:VPOKE&H3000+I,A:NEXTI
90 CLOSE#1:GOTO250
100 DATA12,35,67,89,AB,CD,EF
110 DATA00,1C,3E,3E,3E,1C,00,00
115 DATA00,08,08,3E,08,08,00,00
200 CLS:VDP(2)=2:S=0:X=0:Y=0:KEYOFF:C=1:C$="a`i hqpyx♥♣ういあ"+
CHR$(&H90):B$="a"
210 FORI=11TO0STEP-1:POKE&HF922,0:POKE&HF923,8+I*4:CLS:NEXTI
220 IFY$="Y"GOTO50
250 A=STICK(0):A$=INKEY$
260 X=X+(A=3)*(X<31)-(A=7)*(X>0):Y=Y+(A=5)*(Y<21)-(A=1)*(Y>0
):PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),15,1:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),1,2
265 FORJ=1TO20:NEXTJ
270 IFA$<" "THEN GOTO250
280 A=VAL(A$):IF(A>0)AND(A<4)THENFORI=1TOA:FORJ=1TOA:VPOKE&H
800+S*&H400+X+Y*32+(I-1)+(J-1)*32,ASC(B$):NEXTJ:NEXTI
290 C=C+(A$="C")*(C<15)-(A$="D")*(C>1):B$=MID$(C$,C,1)
295 S=S+(A$="Z")*(S<9)-(A$="A")*(S>0):VDP(2)=S+2:POKE&HF923,
8+S*4
297 IFA$="M"THENVDP(2)=13:POKE&HF923,&H34:CLS:PRINT"PRO=700:
EDT=400:RUN=1000      SAVE=500":END
300 LOCATE2,22:PRINTS;B$:GOTO250
400 CLS:VDP(2)=2:S=0:X=0:Y=0:C=1:C$="a`i hqpyx♥♣ういあ"+CHR$(&H
90):B$="a":POKE&HF923,8:GOTO250
500 PRINT"SAVE MODE ":INPUT"SAVE SCREEN=";S:INPUT"GET READY"
;Y$:IFY$<>"OK"GOTO500
510 P=0:OPEN"CAS:"FOROUTPUTAS#1
520 FORI=0TO703:A=VPEEK(&H800+P*&H400+I):PRINT#1,A:NEXTI:PRI
NTP
530 P=P+1:IFP<SGOTO520
535 PRINT#1,9870:FORI=0TO160:PRINT#1,VPEEK(&H3000+I):NEXTI
540 CLOSE#1:END
700 VDP(2)=12:POKE&HF923,&H30:FORI=0TO5:LOCATE1,I:PRINT"*":N
EXT:LOCATE2,10:PRINT"EDT=400:RUN=1000:SAVE=500":END
1000 REM  RUN MODE
1005 FORI=0TO10:M$(I)="":NEXTI
1010 P=0:Z=0
1020 A=VPEEK(&H3000+Z):IF(A<&H3A)AND(A>&H2F)THENM$(P)=M$(P)+
CHR$(A)
1030 IFA=&H4CTHENM$(P)=M$(P)+"L":Z=Z+1:GOTO1020
1040 IF(LEN(M$(P))<15)AND(Z/32<5)THENZ=Z+1:GOTO1020
1050 P=P+1:IF(P<10)AND(Z/32<5)THENZ=Z+1:GOTO1020
1060 FORI=PTO10:M$(I)="END":NEXTI
1500 P=0:Z=0
1505 IF(M$(P)="END")OR(P>=10)THENVDP(2)=13:POKE&HF923,&H34:E
ND
1510 O=1
1520 Z$=MID$(M$(P),O,1):IF(Z$>"/")AND(Z$<":")THENVDP(2)=VAL(
Z$)+2:GOTO1550
1530 IFZ$="L"THENO=O+1:Z=VAL(MID$(M$(P),O,1))
1550 FORJ=0TOZ*2:FORI=1TO7:NEXTI:NEXTJ:O=O+1:IFO<=LEN(M$(P))
THENFORI=1TO30:NEXT:GOTO1520
1560 P=P+1:GOTO1505
```



連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル

君のパソコンに輝きを その8

アクセサリー大紹介

使い勝手のきくアイデア商品

丹治佐一

パソコンをより楽しく使うためには，周辺機器を十分に活用することですね。

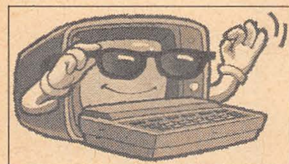
今回の「周辺機器使いこなしマニュアル」では，CRTフィルタやパソコン専用デスク，その他小物類などを含めた，「アクセサリー」ということで，おもしろく，便利なものを紹介します。

いずれも安価なうえに使い勝手のきくアイデア商品として，人気があります。

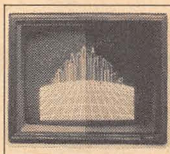
●眼のお医者さん(？) 〝CRTフィルタ〟

1日中，パソコンの画面に向かって，プログラムのデバグを…，なんてことも，よくあることだと思います。もちろん目が疲れてくるのは当然ですよね。わずらわしい外光の反射や，画像のチラツキなど，疲労の原因がいっぱいです。

これを少しでも軽減しようとして考えだされたのが，〝CRTフィルタ〟です。このフィルタを取り付けることで，目の疲れとなる，外光や画像のチラツキを押さえるだけでなく，CRTディスプレイから放射される紫外線をも，カットしてしまうのです。

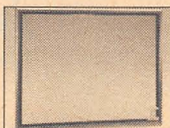


東レ　EフィルターII　6インチ(価格9,000円)～20インチ(価格25,000円)



特殊プラスチックが目に有害の，高い紫外線を100%カット。ギラギラ可視光線の45%を吸収し，チラツキをなくし鮮明な画像を作る。特殊プラスチック製で，装着もワンタッチ。

光興業　TV FILTER COR



9インチ(価格6,000円)～26インチ(価格50,000円)

一次加工法により反射光を防ぐので，二次的に表面のみコーティング加工したフィルタと異なり，コーティング皮膜がはがされたりする心配はない。

光興業　TVフィルターCX

9インチ(価格7,000円)～26インチ(価格69,000円)



紫外線の98.9%をカットし，可視光線の37.5%を吸収。文字のゆれをシャット・アウト

ジェイペックス　EYE-GUARD

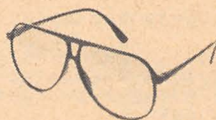
(アイガード)Aタイプ　9インチ(価格6,500円)～20インチ(価格18,000円)

紫外線を100%カット。チラツキ防止，取り付けワンタッチ，カラー・モニタに効果を発揮する高解像度型のAタイプと，モノクロ・モニタ用反射防止型のBタイプとがある。

シーレックスサングラス

SEELEX COMPUTER GLASS

CG－1000（価格13,000円）



これは，フィルタでは，1人で何台ものパソコンに対応する場合は，具合が悪く，メガネなら一つですむといった意味から登場した眼性疲労防止用サングラスです。

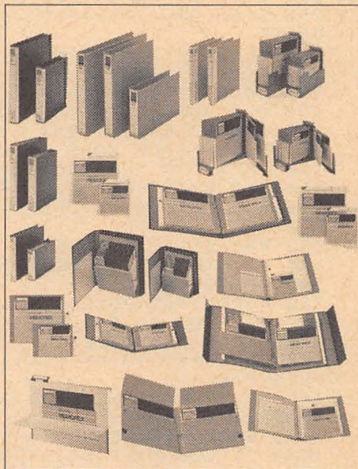
他にCG－400(価格6,000円)，メガネに装着するCG－600(価格6,000円)があります。

★　★

●プリンタ用紙を保管 〝バインダー〟

みなさんは，プリンタで打ち出したリストなどは，どのようにして保管していますか？　せっかく打ち出したリストも，ただ乱雑に机の中にしまっていても何にもなりません。ちゃんとファイルにとじて保管しておきましょう。

また，バインダーは，プリンタ用紙だけではなく，フロッピ・ディスクも一緒に入れておけるタイプがでています。



▲サンワ・サプライ　ファイリング・システムの製品群（フロッピ・ディスク・バインダー～マイコン・ファイル～フロッピ・ディスク・スタンド～コンピュータ・バインダー）

●ディスケットも，きれいにそろえよう フロッピ・ケース

フロッピ・ディスクを使っている人も多いと思いますが，知らないうちにディスケ

※資料請求の際には，目的の製品名と「マイコンBASIC係」と明記の上，ハガキで送ってください。

アクセサリー・メーカー・カタログ請求先　東レ(株)：〒103 東京都中央区日本橋室町2－2 新事業推進室／光興業(株)：〒542 大阪市南区谷町9－2－14／ジョイペックス(株)：〒107 東京都港区赤坂2－20－7 第2成光ビル305号

ットの枚数が増えてしまったなんてことになりかねませんね。この多量のディスケットを保管するためのフロッピ・ケースがあります。硬質アクリル製でできているものが多く，ホコリや衝撃からディスケットを守ります。



▲サンワサプライ　フロッピ・ケース群

●グラフィック記号をすぐさがせ "グラフィック・シール"

グラフ・キーを押すと，グラフィック記号がでますが，この記号はキー・ボードに書かれていないので，だしたい記号を探すのに手間がかかります。そこで，キー・ボードにグラフィック・シールを張りましょう。各パソコン用のシールがでています。



▲サンワサプライ　グラフィック・シール
TSA-021(価格 500円)

●しっかりお休み！ "キー・ボード・カバー"

パソコンを使わないで，長時間置いておくと，キー・ボードのキーとキーの間に，ホコリが入ってしまいます。キー・ボード・カバーは，こんなホコリや水などからキー・ボードを保護します。

カバーには，ハード・タイプとソフト・タイプがあり，機種別に用意されています。



◀ソフト・タイプ
(サンワサプライ)
(価格 730円)



◀ハード・タイプ
(サンワサプライ)
(価格 2,400円)

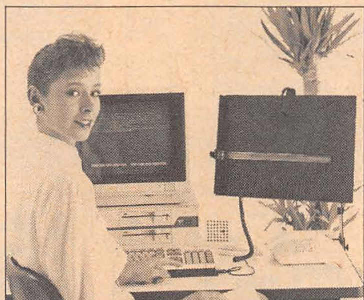
●両手で安心して入力できる "データ・ホルダ"

ベーマガに載っているプログラムなどを打ち込むとき，本がとじちゃったりしませんか？　そんなときに便利なものがあるのです。それが，データ・ホルダーといってスタンドのように机に取り付けるだけで，自由な位置に止められるのです。

さあ，これでゆっくりと両手を使ってキー・ボードが使える！

●プログラム入力の強い味方 "オート・カーソル・スタンド"

オート・カーソル・スタンドは，データ・ホルダ同様に，入力するリストなどを押さえてくれるものですが，手元のスイッチを押すことで，入力している行を示すカーソルが一行分，自動的に移動してくれるものです。これで，途中から別の行を入力してしまったなんてミスはなくなりますね(手動式のカーソル・スタンドもあります)。



▲ジェイペックス　A4判用(価格 28,000円)

●タコ足配線を解消 "電源タップ"

周辺機器をそろえていくと，一番困るのが電源コンセントですね。

そこで，手元のスイッチで多くのコンセントを一度にON－OFFできて，便利な電源タップを集めてみました。また，有害なノイズをカットするノイズ・フィルタ付きのものもあります。



▲SSI-7501
(価格 11,000円)



▲SSI-7503
(価格 9,500円)

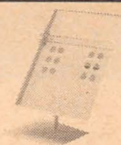


▲SSI-7505
(価格 7,000円)



▲T-1
(価格 4,800円)

※サンワサプライ製品



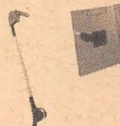
◀DH-5
(価格
6,800円)



▲DH-6
(価格 3,900円)



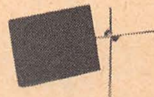
◀DH-1(価格11,000円)



▶DH-3
(価格 13,800円)



▲DH-607
(価格
10,800円)



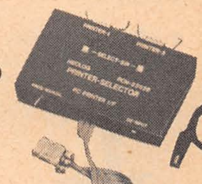
▲TSA-014
(価格 9,800円)

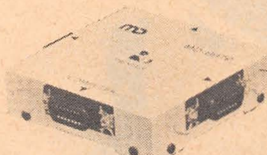
●二つのプリンタを同時につなげる "プリンタ切替器"

パソコンからでているプリンタ・ポートは，一つしかないため，プリンタ・ポートを利用しているプリンタを2台以上使うときや，プロッタなどを使うときは，いちいち接続し直さなければなりません。

そこで，このプリンタ切替器を利用すれば2台以上のプリンタ，またはプロッタなどを簡単に切替えて使うことができます。

▶ネオローグ電子
PCN-2302E
(価格 22,000円)





▲緑電子工業　MD-897シリーズ



▲T-2
(価格 8,800円)



▲T-3
(価格 11,800円)

緑電子工業(株)緑パーツセンター：〒227神奈川県横浜市緑区つつじが丘36－10／アピコン：〒590大阪府堺市錦之町東1－1－6 白龍ビル4階A／山田商事(株)：〒541大阪市東区北久宝寺町1－2／(株)エーワ：〒174東京都板橋区宮本町56－2
(株)シーレックスサングラス：〒910福井市二の宮5-14-3 CG事業部／サンワサプライ(東京サプライセンター)：〒104東京都中央区銀座7-8-5 植松ビル3F／ネオローグ電子(株)：〒101東京都千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル

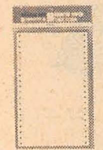
●プリンタの使用をおもしろくする "タック・フォーム"

プリンタでオリジナル・シールを作ってみませんか？　タック・フォームは，プリンタで打ちだしたあと，はがして葉書や封書などにはれば，宛名シールとしても使えたり，とても便利なものです。


◀TA—01
5×10インチ
(価格 2,000円)


◀TA—02
8×10インチ
(価格 3,200円)


◀TA—03
7.8×10インチ
(価格 3,200円)


◀TA—04
6.2×10インチ
(価格 2,740円)

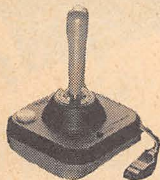
●おもしろさ２倍 "ジョイ・スティック関連"

ゲームをさらにおもしろくさせるものとして，ジョイ・スティックはかかせないですね。

追熱したゲームに耐えられるような，使いやすく，丈夫なものを選びましょう。

ジョイ・スティックは，もう，みなさんもご存じのように，各パソコン・メーカーからも数多くでていますが，ここでは，ちょっとお目にかかれないようなものを紹介してみました。

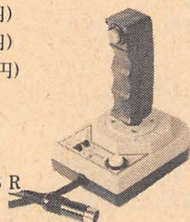
オーデックス・ジャパン
コマンド・コントロール　MSX対応


◀15－9714
バットハンドル
(価格 9,800円)


▶50－2030
ザ・ボス
(価格 6,800円)

他に，
15－9730　レッドボール(価格 12,800円)
50－2010　スリーウェイ(価格 12,800円)
50－2020　パワーグリップ(価格 11,000円)
もあります。

スピタル産業　マクロ・ジョイ・スティック
▶JOY-88SR(価格 9,600円)
ＰＣ－8801mkII／ＳＲ，8001mkIIＳＲ用



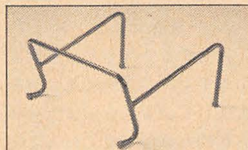

▶JOY-77SA
(価格 11,000円)
ＦＭ－77用

●君のパソコンもきれいに見える "ラック＆デスク"

置き場所があったら使ってみたいものといえば，パソコン・ラックやパソコン・デスクですね。オーディオ・ラックと同じ感覚で選んでみましょう。

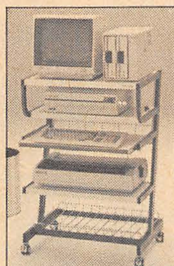
この他にも，いろんなタイプのラックやデスクがありますよ。

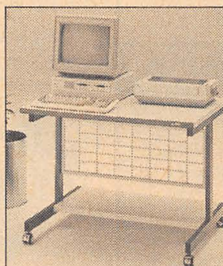

◀サンワサプライ 回転モニタ台"CR-1"
(価格 18,000円)


◀サンワサプライ 机上プリンタ台 "TP-2"
(価格 5,000円)

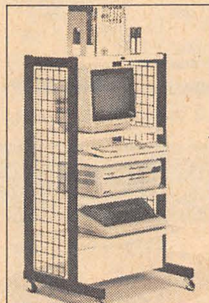
◀サンワサプライ 机上ラック "MR-3"
(価格 13,800円)

◀サンワサプライ ニュー・ワゴン "WAN-100"
(価格 34,000円)

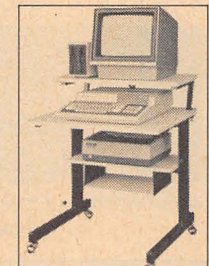

◀アピコン "CR－10" パソコン・デスク(価格 45,000円)


◀アピコン "CS－10" パソコン・デスク(価格 33,000円)


▲サンワサプライ パスコン・デスク "TSD-101"
(価格 49,500円)


◀山田商事 "P－1R" パソコン・ラック(価格 45,000円)


▲エーワ　テーブルラック "TL-62"　(価格 13,800円)


▲ジェイペックス ターミナル・テーブル "CT-40"
(価格 39,800円)


◀ケンリツ　テレコン台 "KH2114"
(価格 18,000円)

また，ジョイ・スティック端子を利用するものとして，トラック・ボールや，マウスなどがあります。

日本エレクトロニクス　ＭＳＸマウス "ＭＳ－10"

ＭＳＸに対応した初めての高性能マウスです。高性能グラフィック・ソフト「チーズ」が付属されていて，価格は14,800円。


▶MS-10

(株)日本エレクトロニクス：〒107東京都港区南青山7—3—6　南青山第22大京ビル2F／(株)ＨＡＬ研究所：〒110東京都台東区台東2—19—10　木村屋ビル4F／コナミ(株)：〒102東京都千代田区九段南2—3—14　靖国九段南ビル4F
ケンリツ：〒360-11埼玉県大里郡江南村押切2632—1　情報システム部営業課／(株)オーデックス・ジャパン：〒108東京都港区高輪4—8—9／スピタル産業(株)：〒101東京都千代田区外神田1—16—1

MSX用トラック・ボール〝CAT〟
—HAL研究所—

HAL研究所から，「CAT」という名前のトラック・ボールが発売されています。

トラック・ボールとは，ミサイルコマンド(ちょっと古いかな？)などのゲームについていた，あのボールを手で自由自在にクルクル回転させて操作する，入力装置です。

このCATは，「EDDY」という，お絵描きソフトがついていて，定価14,800円です。

EDDYは，よくできたソフトで，グラフィックに関するBASICの命令すべてと，画面の横スクロール，網をかぶせる(ポイントをとりやすい)，絵を描く手順のセーブとロード，自分で描いた手順をBASICのプログラムに変換する。といったことが一つのボールと二つのスイッチで，簡単に操作できます。ただ，ペイントの境界色は，ペイントする色でなければいけないのが，ちょっと不便ですが……。でも，そんな人は，「EDDYⅡ」(定価5,600円)が発売されているので，十分に満足できるでしょう。



ハイパーオリンピック用入力ユニット〝ハイパーショット〟
—コナミ—

まだまだ人気のハイパーオリンピック。いっしょうけんめいキー・ボードをたたいている姿が目に浮かびます。

ハイパーオリンピックに夢中の君たちの中には，スペース・キーがいたむのでは…，と心配している人もいるでしょう。ジョイ・スティックを使っている人は，ボタンが押しずらいと思っているはずです。

そんな君たちに，コナミから発売されている，ハイパーショット(定価3,000円)をお勧めします。

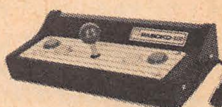
このハイパーショットは，MSXの他に，SC-3000，PC-6001/mkⅡなどに使え，ジョイ・スティック用コネクタに差し込んで使うものです。

Jump とRUNの二つのボタンがあります。これさえあれば，友達との迫熱したゲーム大会にもたえられそうですね。

操作盤の決定版〝PASOKO-1000〟
—三和電子—

三和電子からニュー・タイプのコントロール・ボード「PASOKO−1000」(定価11,800円)が，ついにでました。

取り付けは簡単で，9ピン・コネクタを各機種のジャックに差し込むだけでいいのです。ゲーム・センターの臨場感をそのまま家庭で楽しめます。



ゼビウスやロードランナーもこれ1台でOKですね。

対応機種は，MSXから，PC−6001／mkⅡ，X1シリーズ，SC−3000を初め，任天堂対応用もあります。

また，FM−7/77/NEW7用，PC−8801/mkⅡ用も近日発売予定。

●まだまだあるアクセサリー その他のアクセサリー

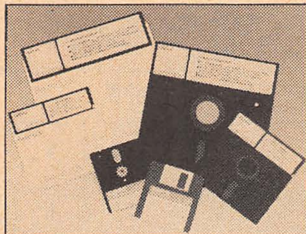
他にも，さまざまなアクセサリーがあります。ここでは，ちょっとお目にかかれないものを紹介してみました。

ヘッドの汚れを予防，解消 〝MIPOXクリーニングディスク〟
—長瀬産業—

MIPOXクリーニングディスクは，フロッピ・ディスク・ドライブの障害の原因であるヘッドの汚れを予防，解消し，システムの寿命を長もちさせるものです。

取扱いも簡単で，フロッピ・ディスクと同様に操作すればよいのです。ヘッドについた磁性粉や油汚れも短時間で除去されるという，高いクリーニング効果を発揮します。なお，クリーニング時間は，汚れにより差はありますが，1回30秒〜60秒程度でOKです。

種類は，8インチ，5.25インチ，3.5インチ，3インチの各サイズ両面と片面用が用意されています。



テープ版プログラムをDISK版に変更〝FINAL-WEAPON(最終兵器)〟
—九十九電機—

FINAL−WEAPONは，FINAL BOADと呼ばれるプッシュ・スイッチ付きハードウエア・ボードと，5インチ・システム・ディスケットから構成されていて，定価7,500円です。

これは，N−BASICのテープ版ソフトをDISK版に作り変えるものです。

セーブ，ロードの作業は一切のコマンドを必要とせず，ある時点での状態をプッシュ・スイッチを押すだけで，DISKにセーブし，必要なときに同じ状態を再現するものです。



★　★

腕にコンピュータの時代，リストコンピュータ〝RC-20〟
—エプソン—

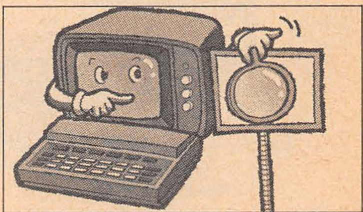
電話帳になり，手帳になり，電卓にもなる。多彩な機能を標準装備されたリスト・コンピュータ「RC−20」(価格 34,800円)がエプソン販売から発売されています。

メモリ容量8Kバイトで，Z−80コンパチブルCPUを搭載しているので，みかけは小さくても，中身は立派なコンピュータです。ですから，パソコンとも接続することができます。

その他機能として，スケジュールを入れると，アラームで知らせてくれたり，電話帳や住所録にも使え，その場でメモったりと使いかたも自由自在です。また，電卓にもなり，通常の四則演算ならOK。もちろん，モード・ボタンを切り替えない限り，画面には，時刻とカレンダーが表示されます。

操作は簡単で，すべて表示画面を軽く押すだけです。スケジュール，メモ，電卓などの機能の選択が，ワンタッチで行えるのです。書き込みも，英文字や数字を選ぶ，指先で軽く触れるだけ。つまり，画面がキー・ボードということですね。

なお，このRC−20はブラック・タイプと，アイボリー・タイプの2機種あります。



三和電子(株)：〒173東京都板橋区中丸町58−5／長瀬産業(株)〒103東京都中央区日本橋小舟町5−1 研磨部／九十九電機(株)：〒101東京都千代田区外神田3−12−15／エプソン販売(株)：〒160東京都新宿区西新宿2−4−1 新宿NSビル11F

NEW PRODUCT

ロードエラーを追放するアイワのDR－2

「カセットＡＶのＡＩＷＡ」から，デジタル信号波形処理回路を使い，ロード，セーブのミスを大幅に減らすことのできるデータ・レコーダ〝ＤＲ－２〟(価格12,800円)が発売されました。

★テープに入れるとデジタル信号がアナログ信号になるって知っていた？

せっかくセーブしたプログラムをロードしようとしても，「ピーッ！」とエラーがでて，何回もやりなおした経験を持っている人は多いでしょう。

いや，パソコンを持っている人なら全員といったほうが正確ですね。

このロード，セーブ時のエラーは，もともとデジタル信号だったデータを，テープに録音すると，角が取れたり，波型が変わったりして，アナログ的な信号に変化してしまうために発生するのです。

第１図を見てください。デジタル波型は信号があるか，ないかのどちらかですからハッキリとしたかたちをしていますが，アナログ化すると，あいまいになってしまうのです。

このままパソコンに入力すると，パソコンは一番大きい信号と小さい信号とを判別することしかできないので，あいまいな部分は信号が入っていないと思いこんで「エラー！」が発生してしまうのです。

ＤＲ－２には，本体の中に，アナログ波形になってしまったデータ信号を，もとにもどす回路が入っています。

おかげで読込みエラーはかなり少なくなっています。ベーマガ編集部では，毎月なんと2000本以上のプログラムをチェックしていますが，中にはセーブ状態が悪く，ロードできないものがあります

ＤＲ－２を使ってみたところ，そのほとんどが，みごとにロードできました。

波形処理回路のパワーは，さすがです。

★倍速ロードもこなしてくれるゾ！
ただしＭＳＸ用……

ゲームソフトなど，市販のパッケージ・ソフトは，できるだけロードミスを少なくするために，ボーレートを低目に設定しています。

ボーレートというのは，１秒間に，いくつのデータを入れているかをあらわす数値で，600ボーとか1200ボーとか2400ボーなどがあります。

ＭＳＸパソコン用の1200ボーのソフトなら，本機の倍速機能を使うと，2400ボーのデータとして読込んでくれます。ロード時間は半分ですむことになります。

ただし，他機種では，基本の周波数が倍になってしまうので，うまくいきませんがテープ・スピードを倍にしても波形がくずれない，高性能さを秘めていることはこの点から十分理解できるでしょう。

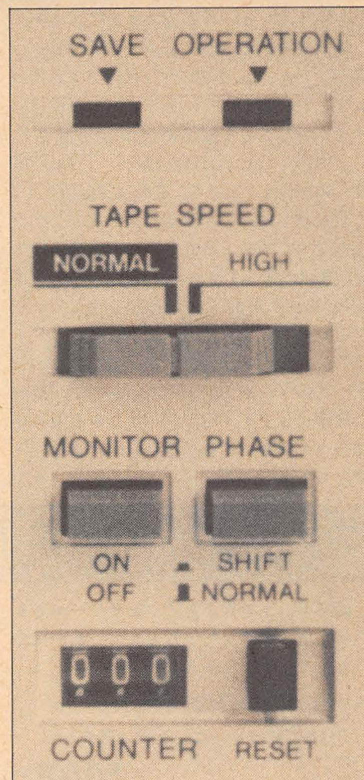
★バックアップ・テープ用サブアウト端子も付いています

本機の後部（**写真３**）には，おなじみのセーブ，リモート，ロード用の３端子の他に，ＳＵＢ－ＯＵＴ端子があります。

この端子には，やはりデジタル波形処理された信号がでてきますから，他のデータレコーダに入力して，バックアップ用のテープを作ることができます。

その他には，モニターや，位相切替スイッチ，セーブや動作状態が一目でわかるＬＥＤ表示など，便利な機能が付いています。

電源はＡＣ100Ｖ，最大外形寸法は幅166×高さ128×奥行146㎜，重量は1.2kgと手ごろな大きさ。カセット・メカは，高級コンポと同じように，ソフト・イジェクト方式で，使いやすさも十分です。



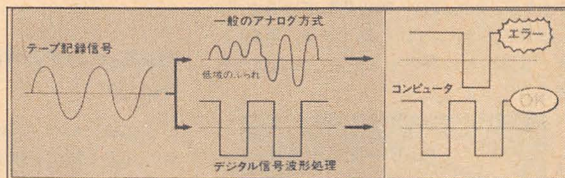
《写真２》正面のコントロール・パネル

キミもロード，セーブのイライラを解消するために，ＤＲ－２を使ってみたらいかがでしょう。

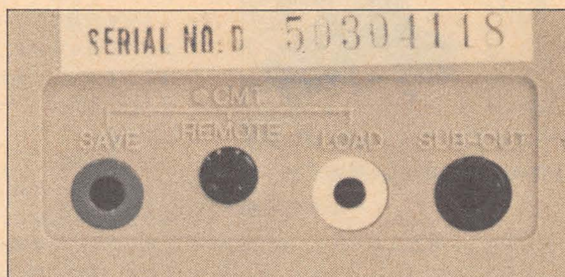
■本機に関するカタログ請求などの問合わせ先は〒101 東京都千代田区神田須田町２－９ アイワ(株)宣伝部「ＢＭ」係です。



《写真１》デザインも決まっているＤＲ—２



《第１図》波形の変化とエラーの原因



《写真３》ＳＵＢ—ＯＵＴ付きの出力パネル

NEW MEDIA 時代を拓く! ビデオディスク・プログラム・コーナー

★サンダーストームが家庭で楽しめる!!

ついにあのサンダーストームが家庭で楽しめるようになりました。VHD方式のビデオディスクとして発売されたのです。型番は〝VIA1001″(定価 6,800円)で,別売のソフト〝VIAM1001…MSX用″と〝VIAX1001…X1用近日発売″(価格はどちらも 3,000円)を買い,VHDシステムでプレイすれば,ゲーム・センターそのままの迫力でソフトを楽しむことができます。

パソコン用ソフトはカセット・バージョンで,VHDシステムをつなぎ,パソコンにロードすると,あとは自動的にゲームが楽しめるようになっています。

プログラムはマシン語で組まれており,高速処理が行なわれています。

★ゲーム内容は

84年9月号のSUPER Softマガジンに紹介されている,そのままです。オリジナルとちがう点は,計器や,弾,ミサイルなど,スーパー・インポーズしているキャラクタがパソコンで書かれているため,少しカタイ感じがしますが,ゲーム上では,さほど気になりません。

操作は,さまざまに選ぶことができ,1プレイや2プレイ,キーボード/ジョイスティックなどの選択の他,難易度,自機の数,ボーナス点,何面からはじめるか,面をランダムにするか…など,自由に設定することができます。

どうしても苦手な面だけを,てってい的に特訓することもできますよ。

★しくみはどうなっているのか?

ベーマガの読者のみなさんなら,十分理解できると思いますが,このゲームは自機がやられるか,あるいは相手がやられるかのどちらかで進行しているゲームです。

ビデオディスクのゲームはこういうのが得意なんですね。映像には,自機がずーっと勝っている場面が記録されており,自機が,設定どおりに弾を発射しなかったり,方向を変えなかったときに,ヤラレ場面に飛ばすようにしているのです。

自機の動作データは,すべてキーボードやジョイスティックのデータから読み取られるわけです。

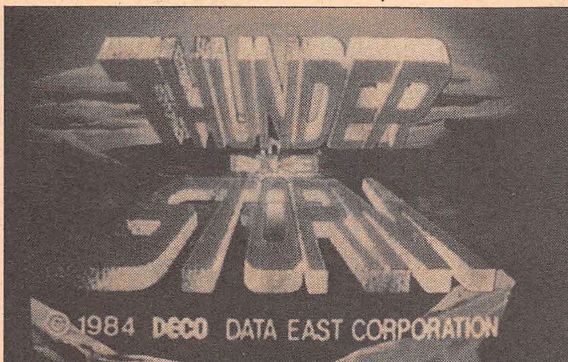
つまり,いかに映像にゲーム性を盛り込んでいるかがポイントです。

このサンダーストームというゲームは映像を見るだけでも感動させられます。アニメーションとしてとらえても,たいへんすぐれた作品ですから,VHDシステム対応のパソコンがない人でも,VHDのプレーヤを持っている人は,ぜひ購入されることをおすすめします。

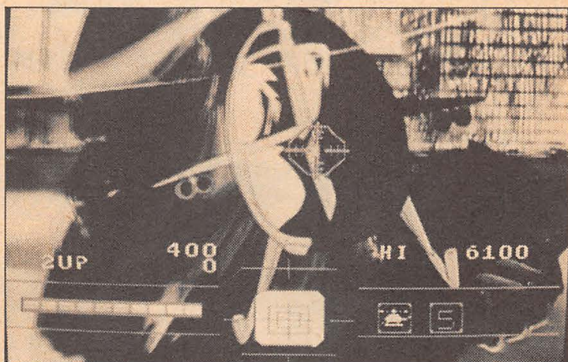
電波新聞社のマイコンソフト開発室でも「ぜひウチで出させてもらいたかった」と残念がっていました。

さて,サンダーストームのポスターが30枚プレゼントされます。ほしい人は,ハガキに自分の住所,氏名を書き,発売してもらいたいビデオディスク・ゲームのタイトルを1点書いて,ベーマガ編集部の「サンダーストーム」係へ,4月25日までに送ってください。抽選でお送りします。

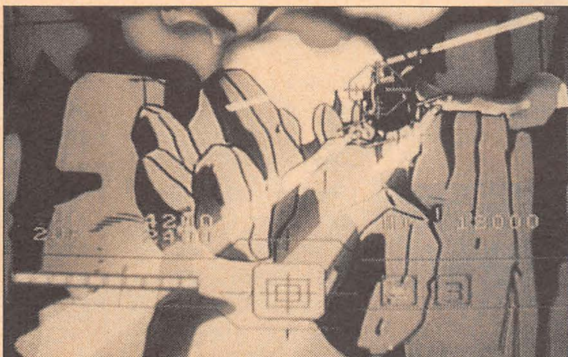
また,このディスクやソフトが入手できない場合は,〒107 東京都港区北青山3-6-18 日本エイ・ブイ・シー ☎03-486-4121に「マイコンBASICマガジンで見た」と書いて(言って)問合わせてね。最も入手しやすい方法を教えてくれます。



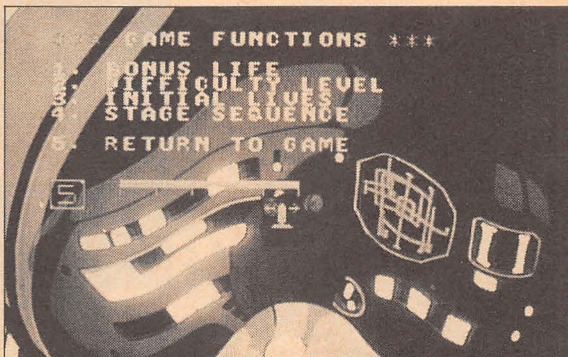
▲グーッ!とヘリがせり上がってくるド迫力のタイトル場面。THUNDER STORMのロゴがあらわれる



▲ニューヨークの最初の敵機。照準を合わせて,すかさず連射!もう後には引けないゾ!



▲グランドキャニオンのシーン。岩かげからあらわれたヘリの攻撃をくらっているところ



▲デモ中に ESC キーを押すと,ゲーム・ファンクションを設定することができる

※5月6日11:00〜17:00,東京・高田馬場駅前のBIGBOX9階でサンダーストームのコンテストが行なわれます。賞品はVHDビデオディスク・プレーヤなどで,当日11:00より受付開始されます(定員あり)。

緊急報告

必見！ 影とつぐ美の「つくば万博」見て歩き



ついに「科学万博つくば'85」にやってきました‼21世紀を先取りした技術を身近に見ることができるとあって，さすがに周りは人の山。私が今いる北ゲートにも，満員電車なみの人がいます。

そろそろ開門の時間です。おお～っと，今，花火が打ち上がりました。報道陣のフラッシュが，一斉に光ります。その中を人々が，お目当てのパビリオン目指して走っていきます。負けるものか！私も走りますが，息切れが……。

（３月17日，オープン初日レポート）

思わず身をそらす立体映像 富士通パビリオン

息切れした体で，やっとたどりついた富士通パビリオン。ロボット，コンピュータ立体映像などが，開幕前からウワサを呼んでいるだけに，長蛇の列です。私が並んでいる位置で１時間，最後尾で５時間待ちだそうです。


▲富士通パビリオン

さて，中に入ってみると，高さ５メートル，重さ25トンの世界一巨大なロボット〝ファナックマン〟が出迎えてくれます。両腕を伸ばし，200kgのバーベルを持ち上げる。それだけではなく，手先を器用に動かして，自分のミニチュア模型も組立てることもできる賢こ～いロボットなのです。鉄腕アトムも夢ではない時代になりつつありますね。


▲巨大ロボット〝ファナックマン〟

つぎのコーナーは，自動ほんやくシステム。コンピュータを使って日本語，英語，フランス語，ドイツ語の四つのことばを自由にあやつり，つぎつぎとほんやくしていく，これまた賢いコンピュータなのです。

そして，いよいよお待ちかねの立体映像コーナー。超大型コンピュータを使って製作された映像「ザ・ユニバース」は，太陽系の歴史をコンピュータ・グラフィックスを使って作ったもの。絵が浮き上がり，まるで頭にぶつかりそうで，思わず身をそらしてしまいました。今までにない，フシギな体験をした10分間でした。

大スクリーンに近未来の興奮 東芝館

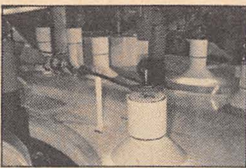
富士通パビリオンに並んで，人気の高い東芝館。パビリオンの前には，やはり長蛇の列です。そんな東芝館の前では，世界最大級のＸＹプロッタがお出迎え。10色のペンを巧みに使って絵を描き，入館までのたいくつな時間を忘れさせてくれます。


▲東芝館

そして，いよいよ入館。ショースキャン・シアターに案内されます。目の前には，タテ11ｍ×ヨコ24ｍの巨大スクリーンが広がります。これに現在の映画の2.5倍という高速度で，フィルムを送り，映像を映しだす。

さて，どんな映像かと思いしや，この映像が驚くほど鮮明で臨場感あふれたもの。途中のカー・チェイスの場面では，あまりの臨場感で，となりにいたつぐ美ちゃんが，車酔いをしてしまうほどでした（**つぐ美**：冗談じゃなくて，本当なんですよ。ウッ，気持ちワル～）。

17分のショースキャンが終わると，エレクトロ・プラザに案内されます。ここは，エレクトロニクス技術の展示フロアー。その中でも目を引いたのが，６台の産業用ロボットがコマを使って芸をするコーナー。刀の上にコマを乗せたり，綱渡りをさせたり，驚きの連続でした。私もこのロボットに芸を教わろうかな？


▲コマを回すロボット

コンピュータと共に過ごすおもしろゾーン ＮＥＣ館

直径32ｍの実物のアンテナを中心にそびえ建つＮＥＣ館。その特徴的な形は，たくさんのパビリオンの中でもひときわ目立ちます。

最初のＣ＆Ｃシアターに案内されると，そこはまるで宇宙船の船内のよう。ここでは観客が自ら宇宙船の操縦士となり，客席に設けられたタッチ・センサーによって，進路を決定します。ですから，観客の意志によって毎回コースが変わるのです。また，途中には，小隕石をレーザー・ビームで撃ち落とすという場面もあり，１人１人の命中率が表示されます。ちなみに，私は$\frac{8}{50}$の命中率でした（**つぐ美**：ドン感ですね，影さんは）。

その後のテクノプラザには，つくばから衛星を使って新聞を作る「つくば衛星新聞のコーナー」などがあります。これも見逃がせませんよ！


▲ＮＥＣ館

かわいいロボットたちのファンタジー 芙蓉ロボットシアター

このパビリオンも，さすがに混んでいて，残念ながら，影さんはめげてしまったのです。そこで，私つぐ美がレポートしま～す。


▲ロボット・ファンタジー2001

まず，エントランス・ホールに入ると，ロボット村のファミリー・ロボットたちが，自分たちの一日の生活を見せてくれるの。これがとってもキャワユイの。だって，お腹が減ると，自分の足でちゃんとご飯（電気）を食べに行くのよ。

そして，つぎの「ロボット・ファンタジー2001のコーナー」では，生きもののように動いたり，話をするロボットがいっぱい。私がその中でも，一番気に入ったロボットは，デュエット・ロボット。アリーナの王子様と王女様が，愛の芽ばえを演じるの。とってもロマンチック。ハートがドキドキと輝いたり，目と目を見つめ合って恥らったり。とっても感情の表現が豊かなんです。もう最高でした。

松下　MSX初の両面ドライブ方式3.5インチFD内蔵　CF-3300を発売!!

松下より4月上旬に，MSXパソコン「キングコングCF−3300」(定価14,8000円)が発売になります。特徴は，3.5インチのフロッピ・ディスクを内蔵，しかもMSXパソコンでは初めての両面ドライブ方式を採用しています。これにより，アンフォーマット時1Mバイト，フォーマット時720Kバイトの大容量が可能になりました。

両面ドライブ方式とは，片面ドライブ方式の2台分の記憶容量が得られるもので，多量のデータを簡単に，スピーディに，しかも確実に処理することができます。

また，従来機のCF−3000の豊富な機能をすべて継承しており，キングコング・シリーズの最高機として，位置づけられます。

このほか，CF−3300には，「スペース・シャトル（グラフィック）」，「お絵書きソフト」，「MSX BASEBALL」，「ホームカルク（計算作表ソフト）」など，4種類のオリジナル・ソフトを収めたプログラム・ディスク(1枚)が付いています。

さらに，このFC−3300の発売と同時に，3.5インチ・フロッピ・ディスク，ディスク版の「ビジネス・ソフト」，「ビデオ・タイトル作成表ソフト」の発売を予定しています。

〈定格〉

CPU：Z−80相当／**ROM**：32KバイトMSX BASIC，16KバイトMSX DISK BASIC／**RAM**：64Kバイト／**グラフィク**：256×192ドット／**スプライト**：32面／**カラー**：16色／**サウンド・コントローラ**：8オクターブ，3重和音および1ノイズ



CF−3300

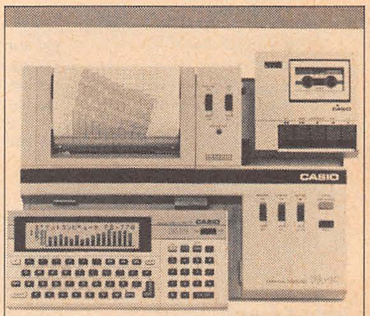
カシオ　クラス最大の32KRAM搭載可能　ポケコンPB-770新発売

カシオより，4月下旬にポケット・コンピュータ「PB−770」(定価39,800円)が発売になります。

このクラス最大の32Kバイトの大容量RAM，豊富な51関数機能，強力なBASICコマンドなど，多彩な機能を搭載した最上位機種です。

主な特徴は，つぎのとおりです。

1. 大容量メモリ：標準でROM約32Kバイト，RAM8Kバイトを装備し，RAMは8Kバイトずつ，最大32Kバイトまで拡張が可能。
2. 大型液晶表示：20桁×4行（グラフィック時：160×320ドット）の大型液晶表示を実現。
3. 豊富な51関数機能：数学的基本関数のほか，回帰分析・標準偏差などの2変数統計計算機能を内蔵。有効桁数指定や出力制御関数などの表示数値の制御が可能。
4. 見やすいカタカナ表示：カタカナ表示により，プログラム・データを見やすく，鮮明に表示。
5. 携帯性重視の設計：本体は，200×88×23ミリ，315グラムで機動性ばつぐん。
6. 多彩な周辺機器群：増設用8KバイトRAMパック(OR−8：16,000円)，ミニ・ブロック・プリンタ（FA−10：45,000円)，プリンタ・インターフェース・ボックス（FA−4：12,800円）など。



PB−770システム

データライフ プレゼントセール実施中!

化成バーベイタムでは，フロッピ・ディスク「データライフ」の感謝セールとして，5月10日(金)まで「オリジナル・ファイル&ケース」のプレゼントを実施中です。

プレゼント例は，「データライフ」10枚購入で「オリジナル・ファイル」を1個，30枚購入で「オリジナル・ファイル&ケース」を各1個—などです。



オリジナル・ケース

ヤマハ「デジタル・ミステリー・ツアー」のお知らせ

ヤマハ（日本楽器製造）は，5月3，4，5の3日間，池袋サンシャインシティ文化会館において，「デジタル・ミスタリー・ツアー X−DAY3」を開催します。

「X−DAY」は，シンセサイザーを中心としたデジタル・ミュージックの祭典であり，ヤマハの新製品発表のイベントです。

今回が3回目で，さらに規模を拡大。ソフト中心になっています。くわしいことは，本誌ヤマハの広告ページをごらんください。

ケンリツよりテレコン台1台プレゼント

今月の特集「アクセサリー大紹介」に掲載のケンリツの「テレコン台KH2103」を，1名の方にプレゼントします。応募方法は，ハガキに①持ってる機種②ほしいアクセサリー名を記入のうえ，〒360−01 埼玉県大里郡江南村押切2632−1　ケンリツ「BMテレコン台」プレゼント係まで，お送りください。しめ切りは，4月末日です。

当選者発表

3月号の「スター精密」からのプレゼントの当選者は，以下のとおりです。

●**特製ノートブック**…松本　稔（福島県田村郡)／佐藤　崇(東京都日野市)／坂本　巌(埼玉県朝霞市)／ほか12名。

●**ネクタイ・ピン**…森川　剣（東京都小金井市)／塩津量一(東京都八王子市)／浅井健太郎(愛知県刈谷市)ほか2名。

で・ば・ぐ

4月号135ページのSC−3000用「EGUOUS」にバグがありました。**リスト2**に，「1 COLOR 15, 12：GOTO 170」と「5 SCREEN 1.1」をつけ加えてください。

またまた，申しわけありませんでした。

広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM
〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM㈱宣伝JX係 「マイコンBASIC」係
JXシリーズ……166,000円（JX1）

シャープ
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープ㈱国内産機営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－700シリーズ……79,800円（711）
MZ－1500……89,800円
MZ－2200……128,000円
MZ－5501……218,000円
MZ－5511……288,000円
MZ－5521……388,000円
〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部 「マイコンBASIC」係
X1C……119,800円
X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円
X1 turbo……248,000円（モデル20）
C1（マイコンピュータテレビ）……93,000円
※要ファミリーベーシック

シャープビジネス
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係
PC－1245……17,800円
PC－1250……22,800円
PC－1251……29,800円
PC－1255……35,800円
PC－1401……29,800円
PC－1402……34,800円
PC－1260……29,800円
PC－1261……39,800円
PC－1500……59,800円
PC－1501……64,800円

ソード
〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……49,800円
M5 Pro……39,800円
M5 Jr.……29,800円

日本電気
〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター 「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……84,800円
PC－6001mkIISR……89,800円
PC－6601……143,000円
PC－6601SR……155,000円
PC－8001mkII……123,000円
PC－8001mkIISR……108,000円
PC－8801mkII……168,000円（モデル10）
PC－8801mkIISR…168,000円（モデル10）
PC－9801/E/F……215,000円（E）
PC－100……558,000円（モデル10）
PC－2001……59,800円
PC－8201……138,000円

日立家電
〒105 東京都港区西新橋2－35－6（第三松井ビル）日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5…118,000円
MB－H1（MSX）……62,800円
MB－H1E（MSX）……54,800円
MB－H2（MSX）……79,800円
MB－S1……128,000円

富士通
〒100 東京都千代田区丸の内2-6-1（古河総合ビル）富士通㈱半導体統括営業部販売推進部 「マイコンBASIC」係
FM－7……126,000円
FM－11……298,000円（AD2）
FM－8……218,000円
FM－X（MSX）……49,800円
FM－NEW7……99,800円
FM－77……198,000円

キヤノン販売
〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……378,000円
V－10（MSX）……54,800円
V－20（MSX）……64,800円

東芝
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部 「マイコンBASIC」係
パソピア5……99,800円
パソピア7……119,800円
パソピア16……398,000円
パソピアミニ……54,800円
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX－10D（MSX）……65,800円（64K）
HX－20／21／22（MSX）……79,800円（21）

松下
〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100……54,800円
JR－200……79,800円
JR－300……159,000円
JR－800……128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部 「マイコンBASIC」係
CF－1200（MSX）……43,800円
CF－2000（MSX）……54,800円
CF－2700（MSX）……59,800円
CF－3000（MSX）……79,800円
CF－3300（MSX）……148,000円

カシオ
〒160 東京都新宿区西新宿2－6（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱営業本部 「マイコンBASIC」係
PB－110……11,000円
PB－410……15,800円
PB－500……24,800円
PB－700……34,800円
FX－720P……16,800円
FX－750P……24,800円
FX－780P……22,800円
FX－820P……29,800円
PV－7（MSX）……29,800円
FX－801P……69,800円
FP－200……69,800円
FP－3000……148,000円（タイプ1）
PV－2000……29,800円

EPSON
〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部 「マイコンBASIC」係
HC－20……138,000円
HC－40……128,000円
HC－88……298,000円

TOMY
〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部 「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……59,800円

SONY
〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部 「マイコンBASIC」係
SMC－777……148,000円
SMC－777C……168,000円
HB－55（MSX）……54,800円
HB－75（MSX）……69,800円
HB－101（MSX）……46,800円
HB－701（MSX）……99,800円
HB－701FD（MSX）……148,000円

セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1－2－12㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000……29,800円
SC－3000H……33,800円

バンダイ
〒111 東京都台東区駒形2－5－4㈱バンダイH.E.D事業部……「マイコンBASIC」係
RX－78……59,800円

三洋／三洋電機特機
〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課 「マイコンBASIC」係
PHC－20……47,800円
PHC－25……69,800円
PHC－30（MSX）……64,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY3（MSX）……46,800円
WAVY10（MSXライトペン付）…74,800円
WAVY11（MSX）……99,800円

三菱電機
〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3 三菱電機パソコン部 「マイコンBASIC」係
MULTI8……123,000円
ML－8000（MSX）……59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所……「マイコンBASIC」係
ML－F110（MSX）……54,800円
ML－F120（MSX）……64,800円
ML－F120D（MSX）……74,800円

ヤマハ
〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱ AY－XI係 「マイコンBASIC」係
YIS－303（MSX）……49,800円
YIS－503（MSX）……64,800円
CX－5（MSX）……59,800円

ビクター
〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4（霞山ビル）日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM 「マイコンBASIC」係
HC－5（MSX）……59,800円
HC－6（MSX）……64,800円
HC－7（MSX）……84,800円

パイオニア
〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター 「マイコンBASIC」係
PX－7（MSX）……89,800円

ゼネラル
〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116 国内営業事業部開発商品課 「マイコンBASIC」係
PAXON（テレビ＋キーボードMSX）……146,500円
PCT－55（テレビ＋キーボードMSX）……138,000円

任天堂
〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱ 「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ（本体）……14,800円

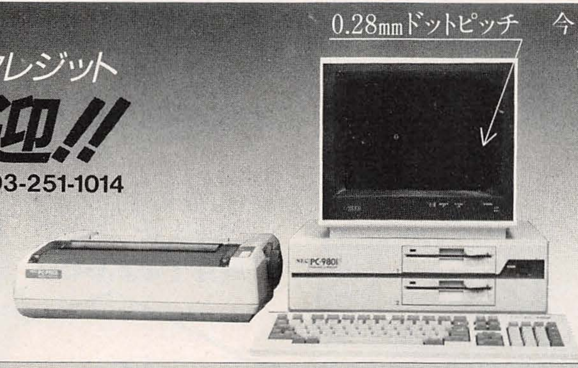
東映オリジナル
特選システム



30周年記念特別セール!!

安さ・サービス・丁寧……………………………………………………秋葉原の東映無線

通信販売クレジット
大歓迎!!
03-253-0987 03-251-1014



今回掲載のシステムはほんの一例です。
詳細は左記までご連絡ください。

各社ソフト勢揃い!

日本語ワープロ:「松」「梅」「J WORD」「ユーカラ」他
英文ワープロ:「ワードスター」他
簡易ビジネスソフト:「カルクスター」他
ゲームソフト:「ロードランナー」「ロードデータ」他

X1 turbo 好評販売中!!

東映カラーモニター〝FTC〟シリーズ

12"	FTC-1208	¥129,800	0.28mmドットトリオピッチ 4,500文字表示 16/8色
	FTC-1203	¥ 87,000	0.38mmドットトリオピッチ 2,000文字表示
	FTC-1201	¥ 69,800	0.47mmデータグレードストライプピッチ 2,000文字表示
14"	FTC-1460	¥128,000	0.31mmドットトリオピッチ 4,050/2,000文字表示 16/8色
	FTC-1455H	¥138,800	0.31mmドットトリオピッチ 4,050文字表示 16/8色
	FTC-1435H	¥ 99,500	0.39mmドットトリオピッチ 4,050文字表示 16/8色

Ⓐ NEC PC-8001mkIISR + ナショナル TH14-N28G(パソコンTV)+カラーケーブル+サンヨー MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)……¥247,400➡ 40% OFF ¥150,800

Ⓑ 日立 MB-S1/10 + ナショナル TH14-N28G(パソコンTV)+カラーケーブル+サンヨー MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)……¥267,400➡ 41% OFF ¥159,800

Ⓒ 富士通 FM-NEW7 + ナショナル TH14-N28G(パソコンTV)+カラーケーブル+サンヨー MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)……¥239,200➡ 44% OFF ¥135,800

FM-NEW7 FM-77シリーズ

Ⓐ FM-NEW7+MB22602(RFモジュレター)+MR-33DR(データレコーダ)……¥126,100➡ 21% OFF ¥99,800
Ⓑ FM-NEW7+TX-12M2(ナショナル、12"、0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+MB27611(ミニフロッピーディスク)+MB22407(ミニFD IFカード)+ディスケット10枚……¥360,200➡ 37% OFF ¥229,800
C FM-77L4+TH14-N28G(パソコンTV)+ディスケット(3.5")10枚……¥376,300➡ 29% OFF ¥270,800
D FM-77L4+TX-12M2(ナショナル12"、0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+M-1009(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(3.5")10枚+プリンター用紙1,000枚……¥410,900➡ 25% OFF ¥311,800
E FM-77L4+FTC-1208+RP-80F TII(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(3.5")10枚+プリンター用紙1,000枚……¥480,100➡ 23% OFF ¥373,800

FM-11シリーズ FM-16βシリーズ

Ⓐ FM-11AD2+ +FTC-1435H+RP-80II(ドットプリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙1,000枚……¥528,500➡ 20% OFF ¥427,800
Ⓑ FM-11AD2+ +FTC-1208+MB27411(漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙1,000枚……¥677,800➡ 20% OFF ¥548,800
Ⓒ FM-16βFD+MB27110(キーボード)+MB27333(14"カラーディスプレイ)+MB27410A(漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚 ¥919,000➡ 20% OFF ¥743,800

PC-8001mkIISR PC-8801mkIISRシリーズ

Ⓐ PC-8001mkIISR+TH14-N28G(パソコンTV)+カラーケーブル+LFD-550IIPC(ミニフロッピーディスク)+フロッピーケーブル+ディスケット10枚……¥373,500➡ 38% OFF ¥234,800
Ⓑ PC-8801mkIISR/10+TH14-N28G(200ライン、パソコンTV)+カラーケーブル+MR-33DR(データレコーダ)……¥307,400➡ 34% OFF ¥205,800
Ⓒ PC-8801mkIISR/10+FTC-1435H+カラーケーブル+LFD-550IIPC(ミニフロッピーディスク)+フロッピーケーブル+ディスケット10枚……¥408,200➡ 26% OFF ¥305,800
Ⓓ PC-8801mkIISR/20+TH14-N28G(200ライン、パソコンTV)+カラーケーブル+ディスケット10枚……¥355,600➡ 33% OFF ¥241,800
Ⓔ PC-8801mkIISR/30+TH14-N28G(200ライン、パソコンTV)+カラーケーブル+ディスケット10枚……¥400,600➡ 30% OFF ¥283,800
Ⓕ PC-8801mkIISR/30+FTC-1208+カラーケーブル+RP-80IIK(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥535,100➡ 30% OFF ¥379,800
Ⓖ PC-8801mkIISR/30+PC-KD851+RP-80IIK(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥561,500➡ 27% OFF ¥414,800

PC-9801シリーズ

Ⓐ PC-9801E+FTC-1208+カラーケーブル+LFD-550IIPC(ミニフロッピーディスク)+フロッピーケーブル+ディスケット10枚……¥485,500➡ 26% OFF ¥363,800
Ⓑ PC-9801F2+FTC-1435H+カラーケーブル+RP-80IIK(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙 1,000枚……¥650,800➡ 32% OFF ¥448,800
Ⓒ PC-9801F2+FTC-1208+カラーケーブル+UP-130K(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥851,600➡ 30% OFF ¥603,800
Ⓓ PC-9801F2+FTC-1455H+カラーケーブル+PC-PR201(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥860,600➡ 25% OFF ¥653,800
Ⓔ PC-9801M2+FTC-1208+カラーケーブル+RP-80IIK(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙1,000枚……¥698,100➡ 25% OFF ¥524,800
Ⓕ PC-9801M2+FTC-1455H+カラーケーブル+UP-130K(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥877,600➡ 23% OFF ¥679,800

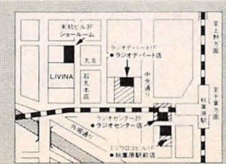
新品限定特別システム価格

Ⓐ PC-8801mkII model 10+TH14-N28G(200ライン、パソコンTV)+カラーケーブル+MR-33DR(データレコーダ)……¥307,400➡ 40% OFF ¥186,800
Ⓑ PC-8801mkII model 10+TH14-N28G(200ライン、パソコンTV)+カラーケーブル+特選ドライブ(黒)2台+ディスケット10枚……¥417,600➡ 43% OFF ¥238,800
C FM-11(BS)+FTC-1208+カラーケーブル……¥529,600➡ 39% OFF ¥327,800



東映無線株式会社

ラジオセンター店	東京都千代田区外神田1−14−2	ラジオセンター	〒101	☎(253)0987 (251)2763	木曜定休日
ラジオデパート店	東京都千代田区外神田1−10−11	ラジオデパート	〒101	☎(251)1014(代)	火曜定休日
秋葉原駅前店	東京都千代田区外神田1−15−6	ミツウロコビル	〒101	☎(253)5741(代)	無休
ショールーム	東京都千代田区外神田1−5−8	末初ビル	〒101	☎(253)9896(代)	無休



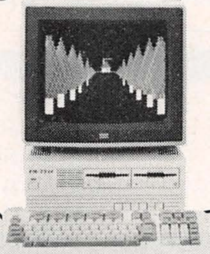
トヨムラ

'85 新学年スタート特別

/新/製/品/

富士通 FM-77 L4
¥238,000

1. 3.5インチ マイクロフロッピィを2基搭載。
2. 400ラインカード標準実装
3. メインメモリ128KBを標準実装
4. 高度な機能をサポートする F-BASIC V3.5 添付
5. FM Logo, 漢字ROMを実装



SHARP X1 turbo model30

CZ-852C	¥278,000
CZ-850D	¥129,800
ディスケット10枚	¥12,000
定価合計	¥419,800

超特価お問い合せ下さい。

富士通 FM-NEW7

FM-New7	¥99,800
14M511C	¥59,800
MR-33DR	¥12,800
定価合計	¥172,400

大特価 ¥122,000

NEC PC-8801mkII SR

PC-8801MKII SR M-10	¥168,000
14M522C	¥99,800
MR-33DR	¥12,800
定価合計	¥280,600

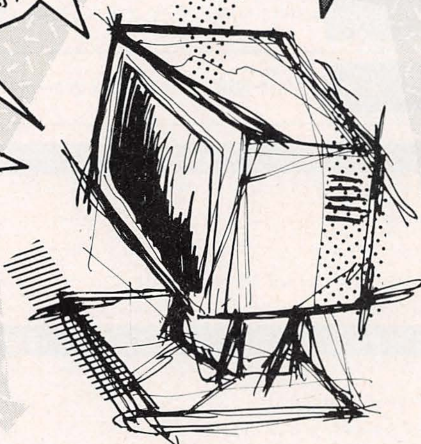
大特価 ¥220,000

この他にもマイコン本体・ディスプレイ・プリンター・フロッピィ等大特価で販売しております。組み合せも自由です。その他に特価品や掘り出し物が出る時もありますので、お近くのトヨムラ各店へどうぞ。

NEC PC-8801mkII SR

PC-8801MKII SR M-30	¥258,000
FTC-1435H	¥99,500
RGBカラーケーブル	¥1,800
ディスケット10枚	¥12,000
定価合計	¥371,300

大特価 ¥295,000



トヨムラ 各店案内地図
お近くの店をご利用下さい。通信販売も行なっておりますのでご利用下さい。

宇都宮店・水曜日定休



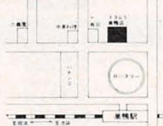
大宮店・水曜日定休



川口店・水曜日定休



巣鴨店・水曜日定休



横浜店・水曜日定休



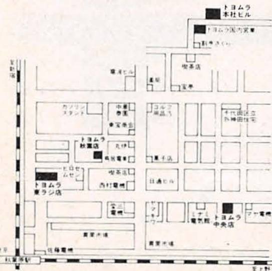
静岡店・水曜日定休



名古屋店・月曜日定休



中央店・年中無休
東ラジ店・水曜日定休



● 宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
● 大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
● 川口店	〒332	川口市芝2-25-3	☎0482(68)7826
● 巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎03(941)8621
● 横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
● 静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
● 名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 (ラジオセンター名古屋2F)	☎052(263)1660
● 中央店	〒101	東京都千代田区外神田4-4-1	☎03(253)5751
● 東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11 (東京ラジオデパートB1)	☎03(253)4693

トヨムラ 即決クレジット
最長60回払いまで出来ます。1回の支払額は3,000円以上です。印鑑と身分証明書(免許証等)を御持参下さい。通信販売でクレジットを御希望の方は、お問い合せ下さい。各社カードも取り扱ってます。MC, JCB, VC, VISA, セントラル, ダイナース, アメックス, 日本信販, DC, ジャックス。

CAT JAPAN マイコンプラザ

中古パソコンが､全国

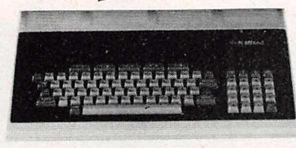
全商品 5割･6割･7割引より

《マイコンメイト》の特選中古パソコン4機種

保証付



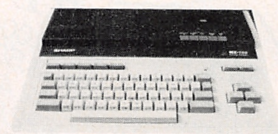
FM-8(本体)…………………………… ~~¥218,000~~ → ¥48,000



PC-8001MKII(本体)…………………… ~~¥123,000~~ → ¥55,000



MZ-2200＋データレコーダ ※新品同様…… ~~¥147,800~~ → ¥65,000



MZ-721(本体)※新品同様……… ~~¥89,800~~ → ¥28,000

NEC

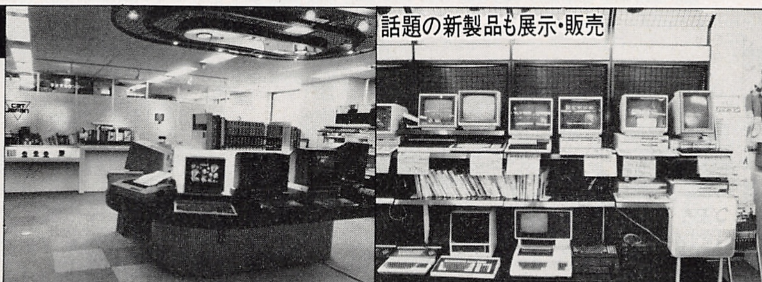
機種	定価	価格
PC-2001(本体)	~~¥59,800~~	¥28,000
PC-6001＋ROM&RAMカートリッジ	~~¥104,600~~	¥28,000
PC-6001MKII(本体)	~~¥84,800~~	¥45,000
PC-6601(本体)	~~¥143,000~~	¥78,000
PC-8001(本体)	~~¥168,000~~	¥35,000
PC-8001MKII(本体)	~~¥123,000~~	¥55,000
PC-8801(本体)	~~¥228,000~~	¥88,000
PC-8801＋漢字ROM	~~¥266,000~~	¥102,000
PC-8801MKIIモデル20(本体)	~~¥225,000~~	¥138,000
PC-9801(本体)	~~¥298,000~~	¥138,000
PC-9801＋漢字ROM	~~¥338,000~~	¥152,000
PC-100モデル10(本体)	~~¥398,000~~	¥238,000
PC-100モデル20(本体)	~~¥448,000~~	¥268,000
PC-8052(カラーディスプレイ)	~~¥118,000~~	¥48,000
PC-8050(グリーンディスプレイ)	~~¥29,800~~	¥18,000
PC-MD651(モノクロディスプレイ)	~~¥59,800~~	¥25,000
PC-8031-IV(フロッピーディスク)	~~¥168,000~~	¥35,000
PC-8031(IW)(フロッピーディスク)	~~¥198,000~~	¥48,000
PC-98H32(増設用ハードディスク)	~~¥398,000~~	¥150,000
PC-PR401(プリンター)	~~¥39,800~~	¥28,000
PC-6021 (プリンター)	~~¥49,800~~	¥25,000
PC-8023 (プリンター)	~~¥153,000~~	¥58,000
PC-8821 (プリンター)	~~¥198,000~~	¥88,000
PC-8821-03(トラクターフィーダ)※新品同様	~~¥16,000~~	¥12,800
PC-6001R(N_{60}-拡張ベーシック)	~~¥9,800~~	¥5,000
PC-6006(ROM&RAMカートリッジ)	~~¥14,000~~	¥6,000
PC-6011(拡張ユニット)	~~¥19,800~~	¥8,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ)	~~¥14,800~~	¥6,000
PC-6061(RS-232Cボード)	~~¥14,800~~	¥6,500
PC-8033(I/Oポート)	~~¥17,000~~	¥7,000
PC-8001MKII-01(漢字ROMボード)	~~¥32,000~~	¥10,000
PC-8012-02(増設RAMボード)	~~¥43,000~~	¥18,000
PC-8045(ライトペン)	~~¥45,000~~	¥18,000
PC-9801-07(ハードディスクインターフェース)	~~¥20,000~~	¥10,000
PC-8097(GP-IBインターフェース)	~~¥56,000~~	¥28,000
PC-8206(RAMカートリッジ)	~~¥49,500~~	¥18,000
PC-8824-HD(サーマルヘッド)	~~¥32,000~~	¥15,000

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ

日本初の中古パソコンショップ

《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。
また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。

●ショップ営業時間 10:30～19:00(水曜定休)
●電話でのご注文は24時間年中無休



CAT JAPAN 《マイコンメイト》

JADMA 社団法人日本通信販売協会正会員

池袋サンシャインビル57F
キャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F

どこでも電話で買える。

●24時間中古情報へTEL 03-983-1729・03-983-1617

商品	旧価格	価格
PC-8824-12(第2水準漢字ROM)	~~¥96,000~~	¥38,000
PC-9801-03(CMTインターフェース)	~~¥15,000~~	¥6,800
PC-9801-04(ユニバーサルボード)	~~¥6,000~~	¥3,000
PC-9881-01(パワーアダプタ)	~~¥35,000~~	¥15,000
PC-PR201-03(トラクターフィーダ)	~~¥20,000~~	¥10,000
N5231-10(プリンター)	~~¥198,000~~	¥78,000

SHARP

商品	旧価格	価格
MZ-1500(本体)	~~¥89,800~~	¥59,800
MZ-2000(本体)	~~¥218,000~~	¥58,000
MZ-2200＋データレコーダ※新品同様	~~¥147,800~~	¥65,000
MZ-721(本体)※新品同様	~~¥89,800~~	¥28,000
X1(本体)	~~¥155,000~~	¥65,000
パソコンテレビXICS※新品同様	~~¥219,600~~	¥158,000
XID(本体)	~~¥198,000~~	¥98,000
12M-312C(カラーディスプレイ)※新品同様	~~¥89,800~~	¥58,000
14M-101C(カラーディスプレイ)	~~¥67,800~~	¥25,000
14M-131C(カラーディスプレイ)	~~¥69,800~~	¥38,000
14M-141C(カラーディスプレイ)	~~¥69,800~~	¥38,000
MZ-1D01 (カラーディスプレイ)	~~¥124,000~~	¥48,000
14M-511C(カラーディスプレイ)※新品同様	~~¥59,800~~	¥48,000
14M-522C(カラーディスプレイ)※新品同様	~~¥99,800~~	¥78,000
CZ-800P(プリンター)	~~¥142,800~~	¥79,800
MZ-1T02(データレコーダ)	~~¥19,800~~	¥9,800

FUJITSU

商品	旧価格	価格
FM-8(本体)	~~¥218,000~~	¥48,000
FM-8＋漢字・非漢字キャラクタセット	~~¥258,000~~	¥58,000
MB27343(カラーディスプレイ)	~~¥67,800~~	¥48,000
MB27303(カラーディスプレイ)	~~¥99,800~~	¥45,000
MB27305(カラーディスプレイ)	~~¥64,800~~	¥35,000

TOSHIBA・HITACHI

商品	旧価格	価格
パソピア(本体)	~~¥163,000~~	¥25,000
パソピア7(本体)	~~¥119,800~~	¥48,000
HX-20(MSX本体)※新品同様	~~¥69,800~~	¥45,000
PA7150(グリーンディスプレイ)	~~¥45,000~~	¥15,000
PA7160(カラーディスプレイ)	~~¥79,000~~	¥38,000
レベルIIIマーク2(本体)	~~¥198,000~~	¥38,000
レベルIIIマーク5(本体)	~~¥119,800~~	¥48,000

EPSON

商品	旧価格	価格
TP-80(プリンター)	~~¥139,000~~	¥30,000
MP-80(プリンター)	~~¥139,800~~	¥38,000
MP-80F/T(プリンター)	~~¥189,000~~	¥42,000
MP-100 (プリンター)	~~¥192,800~~	¥68,000
MP-130 (プリンター)	~~¥228,000~~	¥68,000
MP-80II(プリンター)	~~¥142,000~~	¥42,000
MP-80IIIF/T(プリンター)	~~¥149,000~~	¥48,000
MP-130K(プリンター)	~~¥550,000~~	¥138,000
FP-80(プリンター)	~~¥149,800~~	¥68,000
TF-20(フロッピーディスク)	~~¥142,000~~	¥75,000

SEIKOSHA・CASIO・MITSUBISHI・その他

商品	旧価格	価格
GP-80M (プリンター)	~~¥59,800~~	¥25,000
GP-250F (プリンター)	~~¥59,800~~	¥32,000
GP-550M(プリンター)※新品同様	~~¥89,800~~	¥49,800
GP-550F (プリンター)※新品同様	~~¥89,800~~	¥49,800
GP-700M(プリンター)	~~¥99,800~~	¥55,000
FP-1100(本体)	~~¥128,000~~	¥35,000
FP-3052RF(TVアダプター)※新品	~~¥12,000~~	¥7,800
02PRJ(プリンター)	~~¥220,000~~	¥88,000
SORD M23マークV(本体、カラーCRT、8インチFDD×2)	~~¥1,088,000~~	¥580,000
APPLEアップルII 48K(本体)	~~¥398,000~~	¥118,000
APPLEアップル・プラス(本体)	~~¥398,000~~	¥128,000
APPLEアップル・Jプラス(本体)	~~¥418,000~~	¥138,000
APPLEアップルディスク(フロッピーディスク)	~~¥116,000~~	¥62,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。
限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

《マイコンメイト》全国どこでも電話1本!もちろんクレジットでもOK!



機種が決ったら電話で注文
24時間電話受付

全国どこでも電話で高額査定

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。

本社注文デスク・買取りデスク
03-988-1121

札幌011-644-0380
大宮0486-44-8067
大阪06-365-1873
仙台0222-24-2606
横浜045-311-6811
広島082-295-5936
千葉0472-24-0552
名古屋052-581-1565
福岡092-473-6730

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。 03-988-2105
仙台 0222-21-3812　名古屋 052-264-4180
千葉 0472-25-2059　大阪 06-361-2832

保証書付 製品は最低3ヵ月以上の保証付です。
豊富な在庫 全メーカーの製品がラインアップ。
高額下取り 製品の下取り、買い取りもいたします。
10ヵ所の電話受付 全国各地をネットした電話受付体制。
24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる
日曜配達可 不在がちの方も大安心です。

SYSPEC

通信販売はTONE(トーン)システムズへ ☎03-257-0281

シスペック決算特別大セール

I ♡ コンピュータ! 富士通 SHARP ★ピュア会員さらに特典あり!!

大好評 シスペック、パソコンセットシリーズ



FMセットシリーズ

3.5インチフロッピー搭載、
5インチ&ソフトコンパチブル
外部に5インチ増設で強化OK!



富士通 FM-77

D2 ♥♥♥プレゼント 注番 B4-3001

FM-77 D2	¥228,000
12M-212C 12"高解像度CRT D.P0.38mm	¥ 99,800
CRTケーブル	¥ 2,400

セット合計定価¥330,200➡㊕**¥199,800**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥6,400×24回	¥4,660×36回	¥3,850×48回
ボ¥30,000×4回	ボ¥20,000×6回	ボ¥15,000×8回

♥♥プレゼント 注番 B4-3002

FM-77 D2 キーボード付	¥228,000
CZ-850D 15"2000/4050文字 RGB TV	¥129,800
CRTケーブル	¥ 2,400

セット合計定価¥360,200➡㊕**¥279,800**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥7,460×24回	¥5,500×36回	¥4,570×48回
ボ¥35,000×4回	ボ¥23,000×6回	ボ¥17,000×8回

L4 ♥♥♥プレゼント 注番 B4-2012

FM-77 L4	¥238,000
14M-522C 14"高解像度CRT D.P0.39mm	¥99,800
MB27411 24P 80桁 漢字プリンター	¥198,000

セット合計定価¥535,800➡㊕**¥435,000**

★クレジット概算例

36回	48回	60回
¥8,530×36回	¥7,040×48回	¥6,400×60回
ボ¥36,000×6回	ボ¥27,000×8回	ボ¥20,000×10回

♥♥プレゼント 注番 B4-2003

FM-77 L4	¥238,000
CZ-850D 15"2000/4050文字 RGB TV	¥129,800

セット合計定価¥367,800➡㊕**¥298,000**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥8,000×24回	¥5,770×36回	¥4,890×48回
ボ¥37,000×4回	ボ¥25,000×6回	ボ¥18,000×8回

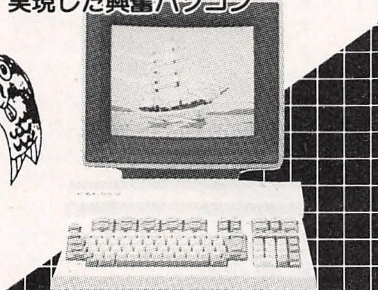
♥マークプレゼント

パソコンセット購入の方へ、♥マークの数に応じて下記の商品をプレゼント!!

♥………OAスプレー
♥♥……OAスプレー&30枚入用ディスケットケース
♥♥♥…OAスプレー&30枚入用ディスケットケース&ディスケット10枚

注：ディスケットは、5インチと3.5インチそれぞれの機種に応じたもの。また機種によっては、パソコンダストカバー、ソフトなどのプレゼントもありますのでぜひお問い合せ下さい

ハイコストパフォーマンスを
実現した興奮パソコン



富士通 FM-NEW7

♥プレゼント 注番 B4-4001

FM-NEW7	¥ 99,800
12M-212C 12"高解像度CRT D.P0.38mm	¥99,800
データーレコーダ	¥ 12,800
CRTケーブル	¥ 1,800

セット合計定価¥214,200➡㊕**¥123,800**

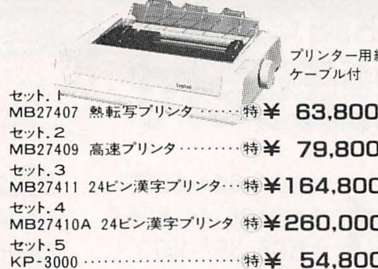
★クレジット概算例

12回	24回	36回
¥11,580×12回	¥6,170×24回	¥5,020×36回
なし	なし	なし

FMシリーズ フロッピーディスクセット

セット.1
MB27611セット……㊕**¥92,800**
セット.2
K-305FM……㊕**¥89,000**
セット.3
K-305FM(FM-8用)㊕**¥89,000**
セット.4
LFD-550II FM……㊕**¥89,000**
セット.5
TF-10FM……㊕**¥89,000**

FMシリーズ プリンターセット

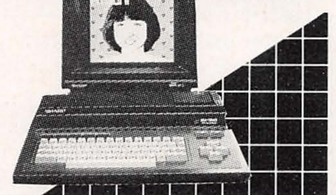


プリンター用紙、ケーブル付

セット.1
MB27407 熱転写プリンタ……㊕¥ **63,800**
セット.2
MB27409 高速プリンタ……㊕¥ **79,800**
セット.3
MB27411 24ピン漢字プリンタ…㊕**¥164,800**
セット.4
MB27410A 24ピン漢字プリンタ ㊕**¥260,000**
セット.5
KP-3000……㊕¥ **54,800**

MZ&X1 セットシリーズ

新しい発展力、
トライアングル設計



シャープ MZ-1500

♥♥♥プレゼント 注番 B4-1101

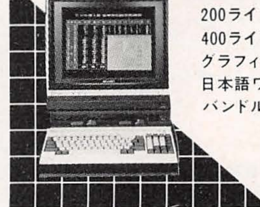
MZ-1500	¥89,800
14M-511C 14"2000文字 カラーCRT	¥89,800

セット合計定価¥149,600➡**スペシャル特価**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥5,610×24回	¥3,940×36回	¥3,130×48回
なし	なし	なし

限界を超えた手応え!



200ライン、
400ライン切換えスイッチ
グラフィック速度の限界、
日本語ワープロソフト、
バンドル

X1 turbo

M-30 ♥♥プレゼント 注番 B4-1201

CZ-852C	¥278,000
CZ-850D	¥129,800

セット合計定価¥407,800➡**スペシャル特価**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥8,540×24回	¥6,170×36回	¥5,140×48回
ボ¥40,000×4回	ボ¥27,000×6回	ボ¥20,000×8回

M-10 ♥♥プレゼント 注番 B4-1203

CZ-850C	¥168,000
C14N-26PV 14"RGB コンポ TV	¥ 89,800

セット合計定価¥257,800➡㊕**¥179,800**

★クレジット概算例

18回	24回	36回
¥6,040×18回	¥4,880×24回	¥3,500×36回
ボ¥30,000×3回	ボ¥22,000×4回	ボ¥15,000×6回

X1 CK

♥プレゼント 注番 B4-1302

CZ-804C	¥139,800
CZ-801D	¥ 99,800

セット合計定価¥239,600➡**スペシャル特価**

★クレジット概算例

18回	24回	36回
¥6,230×18回	¥4,850×24回	¥3,600×36回
ボ¥30,000×3回	ボ¥23,000×4回	ボ¥15,000×6回

広告以外のパソコンセット、単体、周辺機器等、特別価格については、お問い合わせ下さい。☎03-257-0281

シスペック株式会社

●本　社　〒101 東京都千代田区神田須田町2-21(サナダビル4F)　☎03-257-6341
●秋葉原本店　〒101 東京都千代田区外神田1-8-11　☎03-257-6337
●ラジカン1号店　〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館4F)　☎03-257-6345
●ラジカンコーヨー店　〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館7F)　☎03-255-6504

データレコーダの経済性とフロッピーディスクの高性能を受けついだ、今 一番コンテンポラリーな記憶装置、クイックディスクドライブユニット。噂が噂を呼んでパソコンキッズの間では、もうすっかり有名になりました。なかでも、片面64KB(両面で128KB)のリード&ライトをわずか8秒間でやってのける俊敏さと、キーボード入力でオペレイトする簡単操作、そしてこの物価高の世の中で1枚450円で手に入るソフトの安さ、などなどは、既に常識になっているとか。でもQDには、これらハード/ソフト両面に亘るメリットの他にも御紹介したい素晴しい機能が星の数ほどあるのです。MSXのインターフェイスに内蔵されたQD-DOSが生み出した多彩な機能群———。一読すれば、QDが手頃な価格帯で一番デキる記憶装置であると、納得していただけると思うのです。

QD-DOSの採用で、デキること、こんなにたくさんあるのです。

●オートベリファイ

プログラムセーブ後のベリファイを自動化。カセットのようなわずらわしさがなくなり、正確なデータの保存が可能です。(フロッピーディスクのリトライ機能もついています。)

●自動スタート

ファイル名を"AUTO EXEC"としたプログラムは機械語、BASICにかかわらず電源ONのみで、即スタートさせることができます。(LOAD/RUNなどの操作は不要です。)

●画面セーブ

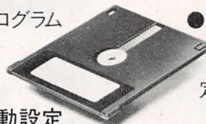
グラフィックを含めて、ディスプレイに表示した画像を、BSAVEコマンドのワンタッチ操作でセーブできます。しかも、画面セーブの範囲は、ほんの一部から画面全体に亘るまでセレクションは自在。画面の呼出しもBLOADコマンドにより、ワンタッチ操作で表示します。

●複数ファイルのセーブ&ファイルディレクトリー

QD上に記録された複数のファイルの中から特定ファイルを呼出す場合、①QDFILESコマンドによりファイル名一覧を画面上に表示。②目的のファイルの先頭にカーソルを移動。③ファンクションキーをワンプッシュ。このスリーステップの操作でどのプログラムも即スタートできます。

●カセットからQDへの自動転送

CASQDコマンドにより、カセットにセーブされているプログラムを、QDに自動転送できます。しかも、プログラム言語は、機械語でもBASICでもOK。大事な、大事なプログラムがそっくりそのまま、QDで使用できます。



●ファンクションキーの自動設定

QDをパソコンに接続するだけで、CALL RUN、CALL LOAD、CALL SAVEなど使用頻度の高いQD BASICコマンドがファンクションキーに自動設定。買ってつないだその日から、便利なQDの機能が自由に自在に楽しめます。

クイックディスクドライブユニットのその他の特長

●ワークエリアをインターフェイスで確保。

インターフェイスにワークエリア用のRAMを実装してあるため、コンピュータ本体内のRAMはユーザー用に開放されています。

●最大8台までのQDの増設が可能。

コンピュータのスロットを拡張すればQDを最大8台まで増設可能。ドライブ番号を指定することで指定したQDをアクセスします。

メディアの特長

- ●片面64KB、両面で128KBの充分な容量
- ●2.8インチのハードケースに封入
- ●直径わずか2.8インチ、重量12g。定型郵便でも郵送可能な超小型設計



MSX対応クイックディスクドライブ

QD QDM-01 MSX用

MSXはマイクロソフト社の商標です。

■お求めはお近くのパソコンショップ・量販店へ
発売元 関東電子株式会社
TEL(03)257-6221 (06)632-0207
※ダビングは専用機をご使用下さい。
お問い合わせは下記まで。
株式会社植山 TEL(0255)25-9666
※当社では、クイックディスクのOEM受注も随時承っております。



各種エレクトロニクス用部品
ミツミパーツ
ミツミ電機株式会社
東京・大阪・ニューヨーク・シカゴ・デュッセルドルフ・香港・台湾・シンガポール・マレーシア・フィリピン・韓国・九州・松山・広島・福井・名古屋・長野・厚木・調布・栃木・矢板・水戸・山形・鶴岡・秋田

このクラスで、一番デキる優等生。クイック ディスク QD

パソコンコーナーもグーンと充実!!

ハードはもちろんゲームソフトや周辺機器、消耗品もより多く取扱いました。

BOOK

月刊誌からベーシックまで



I/O、マイコン、Oh!PCなどの情報誌からベーシック、マシン語入門書などいろいろ取り揃えました。

SOFT

ゲームからビジネスまで



ロードランナー(MSX用)、ヴォルガード(MSX用)などのゲームソフトや、ワープロなどのビジネスソフトなどなど、今話題のソフトがズラリ勢揃い。新作ソフトも多数入荷中!



消耗品

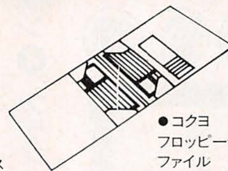
マツモトならいつでも手に入るよう豊富な品揃えでお待ちしてます。



●コクヨ
フロッピーディスクバインダー
EDB-13 2,000円

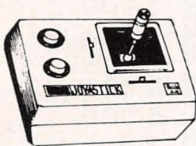


●コクヨ
フロッピーディスクデータケース
1,000円



●コクヨ
フロッピーディスクファイル
200円

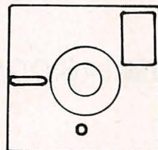
ジョイステック



- ニデコ　ジョイカード　2,380円
- 東芝　HX-J401　3,280円
- キャノン　VJ-200　2,980円
- スピタル　JOY8801II　11,000円

他各種

フロッピー ディスク



- ロジテック MD-2D (10枚入) 6,000円
- フジ　MD-2D　730円
- フジ　MD-2DDSHR　990円
- TDK　M2D-S　700円
- TDK　M2DX-S　870円

※3.5インチディスクや8インチディスク、クイックディスクも取り揃えてあります。

用紙各種

- フローチャート用紙
- ベーシックプログラム用紙
- ディスプレイレイアウト用紙
- 応用ホーム用紙
- レターフォーム用紙
- EDPテンプレート

※データスケール他各コンピューター用事務用品があります。

☆パソコン用デスクも用意いたしました。



マツモトデンキ

上福岡店

入間郡大井町亀久保31-18
(0492) 62-1656

東武東上線
上福岡駅
下車徒歩10分

P 屋上70台

ICワールド ヨコヤマ

8大特典

①組み合わせ自由。
本誌に掲載してある以外の組み合わせも自由にできます。

②各種お支払い方法。
月々返済額、ボーナス返済額、頭金はお客様のご予算によって自由に組み合わせできます。

③初心者歓迎。
初めてパソコンをご利用なさる方でも、親切・ていねいにアドバイスさせて頂きます。

④高額下取りサービス。
高額下取り実施中!

⑤お支払いは4ヶ月後からでもOK!

⑥アフターサービス万全。
購入後のサポート体制万全。

⑦全国無料配送。
日曜・祭日配達もOK!

⑧超低金利クレジット。
1回〜72回払いOK!

年中無休

▶パソコンショッピング
電話受付け時間
AM9:00〜PM9:00

電話一本 即納

- ●藤　沢 0466(43)1771
- ●札　幌 011(771)4971
- ●仙　台 0222(67)5371
- ●東　京 03 (563)2488
- ●名古屋 052(581)4325
- ●大　阪 06 (362)5057
- ●福　岡 092(481)0502
- ●アフターサービス 0466(43)1785

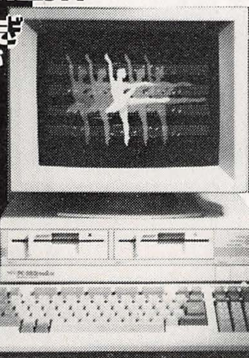
●NEC PCシリーズ

PC-8801mkIISR

すべてを受け継ぎながら、すべてが新しくなった。

パーソナルな知的空間をいっきに拡大してくれる魅力いっぱいのパーソナルコンピュータ。

- ●互換性と新機能を両立させたハード&ソフト
- ●超ハイスピード&512色カラフルグラフィック
- ●耳を奪うHi-Fi音源。6重和音8オクターブ
- ●ビジネスワークに欠かせない漢字ROM&400ラインモード実装
- ●320Kバイト/ドライブの5インチミニフロッピィディスクを本体内に2ドライブまで内蔵
- ●指にやさしくなじむキーボード



新登場

プラン❶ (25%引)

PC-8801mkIISR-10	168,000円
PC-KD251(2,000文字14型CRT)	67,800円
データレコーダー	12,800円
標準価格合計	248,600円
ヨコヤマ特価	**188,000円**

お支払い方法		
月々8,000円×18回	ボーナス月 22,500円×3回
月々5,000円×24回	ボーナス月 24,500円×4回
月々3,000円×36回	ボーナス月 20,300円×6回
月々5,000円×48回	ボーナス月 なし

プラン❷ (23%引)

PC-8801mkIISR-30	258,000円
14M-522C(4,050文字14型CRT)	99,800円
標準価格合計	357,800円
ヨコヤマ特価	**275,000円**

お支払い方法	
月々6,000円×36回	ボーナス月 20,100円×6回
月々4,000円×48回	ボーナス月 20,100円×8回
月々3,000円×60回	ボーナス月 18,400円×10回
月々6,000円×60回	ボーナス月 なし

プラン❸ (30%引)

PC-8801mkIISR-30	258,000円
14M-522C(4,050文字14型CRT)	99,800円
GP-550M(セイコー漢字プリンター)	89,800円
プリンターケーブル	6,000円
ユーカラ(ワープロソフト)	28,000円
ブランクディスケット	17,000円
標準価格合計	498,600円
ヨコヤマ特価	**349,000円**

お支払い方法	
月々8,000円×36回	ボーナス月 23,200円×6回
月々5,000円×48回	ボーナス月 26,000円×8回
月々3,000円×60回	ボーナス月 28,200円×10回
月々7,700円×60回	ボーナス月 なし

プラン❹ (22%引)

PC-8801mkIISR-30	258,000円
PC-TV351	129,800円
ブランクディスケット	17,000円
標準価格合計	404,800円
ヨコヤマ特価	**316,000円**

お支払い方法	
月々7,000円×36回	ボーナス月 22,500円×6回
月々5,000円×48回	ボーナス月 20,700円×8回
月々3,000円×60回	ボーナス月 23,800円×10回
月々6,900円×60回	ボーナス月 なし

PC-8001mkIISR

クラスで一番 オール5パソコン

ホビーからサイエンスまであらゆる分野に可能性を拡げる。ハイポテンシャル・マシーン。



プラン❺ (26%引)

PC-8001mkIISR	108,000円
PC-KD251(14型カラーCRT)	67,800円
データレコーダー	12,800円
標準価格合計	188,600円
ヨコヤマ特価	**139,000円**

お支払い方法	
月々8,000円×12回	ボーナス月 28,100円×2回
月々5,000円×24回	ボーナス月 10,300円×4回
月々3,000円×36回	ボーナス月 10,300円×6回
月々3,700円×48回	ボーナス月 なし

プラン❻ (30%引)

PC-8001mkIISR	108,000円
C-14N26PV(14型カラーCRT、TV付)	89,800円
データレコーダー	12,800円
標準価格合計	210,600円の品
ヨコヤマ特価	**148,000円**

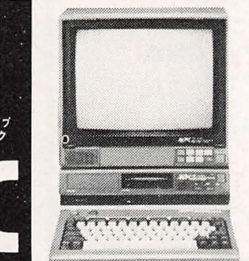
お支払い方法	
月々5,000円×24回	ボーナス月 12,900円×4回
月々3,000円×36回	ボーナス月 12,200円×6回
月々3,900円×48回	ボーナス月 なし

PC-6601SR

はじめてのワイヤレスキーボード&テレビパソコン

- ●実力の日本語ワープロソフト標準添付
- ●320Kバイト/ドライブの3.5インチFDD1ドライブ
- ●さらに美しくなった15色細密グラフィック

Mr.PC



プラン❼

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV)	94,800円
標準価格合計	249,800円
ヨコヤマ特価	

お支払い方法	
月々8,000円×24回	ボーナス月 9,700円×4回
月々5,000円×36回	ボーナス月 10,600円×6回
月々3,000円×48回	ボーナス月 13,900円×8回
月々4,300円×60回	ボーナス月 なし

プラン❽ (28%引)

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV)	94,800円
GP-550M(セイコー漢字プリンター)	89,800円
プリンターケーブル	6,000円
標準価格合計	345,600円
ヨコヤマ特価	**249,000円**

お支払い方法	
月々8,000円×24回	ボーナス月 24,200円×4回
月々5,000円×36回	ボーナス月 20,800円×6回
月々3,000円×48回	ボーナス月 21,900円×8回
月々5,400円×60回	ボーナス月 なし

●NEC

PC-6001mkIISR

パソコンがライフスタイルを語りはじめた。

1クラス上の実力でパワフルに新発売。

- 15色細密カラーグラフィック
- FM音源デジタルシンセ内蔵
- 2オクターブの音階つき音声合成機能
- 文字表示80字×25行



プラン 9

PC-6001mkII SR	89,800円
PC-KD252(14型 15色対応CRT)	67,800円
GP-500M(セイコープリンター)	49,800円
プリンターケーブル	6,000円
データーレコーダー	12,800円
標準価格合計	226,200円

ヨコヤマ特価 168,000円 26%引

お支払い方法

月々5,000円×24回	ボーナス月 18,700円×4回
月々3,000円×36回	ボーナス月 16,300円×6回
月々5,700円×36回	ボーナス月 なし

●富士通 FMシリーズ

FM NEW7

先進の機能満載でマルチユース。FM－7の豊かなソフト資産をそっくり継承。

- 数かずの機能をサポートするF-BASIC V30
- 2個のCPU搭載。メインメモリ64kB
- 640×200ドットのグラフィック機能
- シンセサイザ用LSIを内蔵のサウンド機能
- 読みやすく使いやすい日本語表示機能



プラン 10

FM-new7	99,800円
PC-KD251(2,000文字14型CRT)	67,800円
データレコーダー	12,800円
標準価格合計	180,400円

ヨコヤマ特価 127,000円 28%引

お支払い方法

月々8,000円×12回	ボーナス月 21,500円×2回
月々4,000円×24回	ボーナス月 12,800円×4回
月々3,000円×36回	ボーナス月 7,900円×6回
月々4,300円×36回	ボーナス月 なし

プラン 11

FM-new7	99,800円
C-14N26PV(14型カラーCRT、TV付)	89,800円
データレコーダー	12,800円
標準価格合計	202,400円

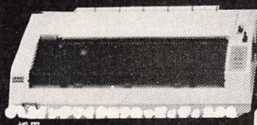
ヨコヤマ特価 139,000円 30%引

お支払い方法

月々8,000円×12回	ボーナス月 28,100円×2回
月々4,000円×24回	ボーナス月 16,300円×4回
月々3,000円×36回	ボーナス月 10,300円×6回
月々4,700円×36回	ボーナス月 なし

FM-77

ディスクとソフトで差をつける先進パソコン





採用

- 2個のCPUがフル稼動
- 漢字ROMを標準実装
- メインメモリは64kB、増設は最大256kBまで

プラン 12

FM-77D2	228,000円
PC-KD251(2,000文字14型CRT)	67,800円
カラーケーブル	2,400円
標準価格合計	298,200円

ヨコヤマ特価 219,000円 26%引

お支払い方法

月々8,000円×24回	ボーナス月 15,500円×4回
月々4,000円×36回	ボーナス月 20,700円×6回
月々3,000円×48回	ボーナス月 17,100円×8回
月々5,800円×48回	ボーナス月 なし

プラン 13

FM-77L4	238,000円
MB27331(4,050文字14型CRT)	109,800円
GP-550F	89,800円
PN-101(ワープロソフト)	28,000円
プリンターケーブル	6,000円
カラーケーブル	2,400円
標準価格合計	474,000円

ヨコヤマ特価 333,000円 30%引

お支払い方法

月々7,000円×36回	ボーナス月 25,900円×6回
月々5,000円×48回	ボーナス月 23,400円×8回
月々3,000円×60回	ボーナス月 26,100円×10回
月々7,300円×60回	ボーナス月 なし

●シャープ MZシリーズ

X1 turbo

限界を超えた手ごたえ

強力なパワーと高度な能力を実現。実務領域はもちろん、ホビー領域も含めた新しい世界を拓きます。



プラン 14

CZ-851C(1ドライブ)	248,000円
CZ-850D(15型カラーCRT)	129,800円
ブランクディスケット(2D×10枚)	17,000円
標準価格合計	394,800円

ヨコヤマ特価

お支払い方法

月々6,000円×36回	ボーナス月 23,200円×6回
月々4,000円×48回	ボーナス月 22,500円×8回
月々3,000円×60回	ボーナス月 20,400円×10回
月々6,400円×60回	ボーナス月 なし

プラン 15

CZ-852C(2ドライブ)	278,000円
CZ-850D(15型カラーCRT)	129,800円
ブランクディスケット(2D×10枚)	17,000円
標準価格合計	424,800円

ヨコヤマ特価

お支払い方法

月々7,000円×36回	ボーナス月 23,300円×6回
月々5,000円×48回	ボーナス月 21,400円×8回
月々3,000円×60回	ボーナス月 24,400円×10回
月々7,000円×60回	ボーナス月 なし

MZ-1500

走りの違いで夢中にさせる、高速QD搭載。

あなたの上達に応えるニューパソコン、トライアングルMZ。



プラン 16

MZ-1500	89,800円
14M-511C(2,000文字14型カラーCRT)	59,800円
クイックディスク×10枚	4,500円
標準価格合計	154,100円

ヨコヤマ特価 109,000円 30%引

お支払い方法

月々5,000円×12回	ボーナス月 36,700円×2回
月々3,000円×24回	ボーナス月 17,300円×4回
月々1,000円×36回	ボーナス月 18,900円×6回
月々4,100円×36回	ボーナス月 なし

プラン 17

MZ-1500	89,800円
14M-511C(2,000文字14型カラーCRT)	59,800円
GP-500Z(セイコープリンター)	49,800円
プリンターケーブル	6,000円
標準価格合計	205,400円

ヨコヤマ特価 139,000円 32%引

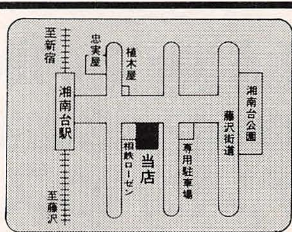
お支払い方法

月々8,000円×12回	ボーナス月 28,100円×2回
月々5,000円×24回	ボーナス月 10,300円×4回
月々3,000円×36回	ボーナス月 10,300円×6回
月々3,700円×48回	ボーナス月 なし

ICワールド ヨコヤマ

神奈川県藤沢市湘南台1丁目10番地6号(駅より徒歩3分)

〈振込銀行〉横浜銀行湘南台支店 当座000467 株式会社 湘南横山電器



パソコン ショップ ニュース

ニューライフタカハシからのお知らせ

話題の新製品，最新ゲーム・ソフトが店いっぱいに並び，しかも誰でも遊べちゃう親切ごころ一ぱいのお店を知っとるケ！この4月には，ハード・ソフト・コーナーをさらにグレード・アップ。君の欲しいものが必ず見つかるはずだ。また，パソコン狂いの徹店長が，ベーマガ読者のためにパソコンMSXまつりを開催。各種ソフトの割引き，〝ソフトもう一本プレゼント〟など，㋪読者にも心にくいサービスをしてくれる。また,ここでパソコンやソフトを買うと，無料でメンバーズ・カードを発行してくれたり，いろいろな特典がついてくる。

ツクモ札幌1号店

●〒064 北海道札幌市中央区南2西3さっしんビルBI ●☎011－241－2299
●営業時間10:30～19:30 ●定休日　第2，3木曜日（3月21日は休まず営業）

ディスクが安い!!プリンターが安い!!ワープロも安い!!もちろんパソコンは特に安い

ツクモはパソコン・ユーザーなら，必知（かならず知らなくてはならないという意味）のお店。もちろん，これから買う人大歓迎。

すぐに使える組み合わせは，ツクモならではの特別価格。ツクモ・メンバーズにはソフトの割り引き特典もあるし，とにかくツクモはパソコン・ユーザーの味方なんだ。

5月には子供の日セールもあるから，子供のキミもボクも，さあ，ツクモに集合!!

★4月・5月のスケジュール★

5月20日まではツクモなんでもかんでもウルトラセール（本誌28，29ページ参照）。

4月26日㈮～4月29日㈪ワープロ特価フェア。

5月3日㈮～5月6日㈪ 子供の日セール。

キミのねらってるあのパソコンが，安いぞ～。特に5日の子供の日は，ゲーム・ソフトがオール1割り引きになる!!



通信販売 ジャスコ

AKIHABARA
秋葉原 CVA
COMPUTER VISUAL & AUDIO

信用第一

1.全国無料配達 4.完全保証
2.低金利クレジット 5.日・祭日も営業
3.頭金なしで商品先どり
※初回支払は端数がプラスされます。

ミュージックシステム

YAMAHA YIS503

YIS-503(本体)……64,800円
SFG-01(FMシンセサイザユニット)……19,800円
YK-10(ミュージックキーボード)……29,800円
RF-01(家庭用カラーTVアダプター)……7,800円
合計標準価格 ~~122,200円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々3,000円 ㊍2万×3回
●36回均等支払例 月々3,600円

ワープロシステム

東芝 HX-21

HX-21(本体)……79,800円
HX-M200(漢字ROMカートリッジ)……29,800円
HX-P550(ドットプリンタ)……84,800円
HX-P501(プリンタケーブル)……5,000円
HX-C800(データレコーダ)……12,800円
HX-T300(アンテナ切換器)……1,500円
合計標準価格 ~~213,700円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々5,700円 ㊍3万×3回
●48回均等支払例 月々4,900円

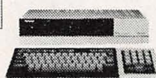
MSX

National CF-3000

ジョイスティックサービス

標準価格 ~~79,800円~~

●20回均等支払例 月々3,900円



Victor HC-60 台数限定

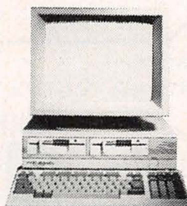
標準価格 ~~64,800円~~ 3,300円×15回

■本体

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
ナショナル	CF-1200	~~43,800円~~	4,100円×10回
三洋	MPC-3	~~46,800円~~	4,200円×10回
ソニー	HB-101	~~46,800円~~	4,200円×10回
キヤノン	V-10	~~54,800円~~	3,700円×10回
三洋	MPC-6	~~55,800円~~	3,400円×15回
ナショナル	CF-2700	~~59,800円~~	3,700円×15回
キヤノン	V-20	~~64,800円~~	3,600円×15回
東芝	HX-20	~~69,800円~~	4,300円×15回
日立	MB-H2	~~79,800円~~	3,800円×20回
ビクター	HC-7	~~84,800円~~	4,000円×20回
パイオニア	PX-7	~~89,800円~~	4,400円×20回
ソニー	HB-701FD	~~148,000円~~	7,300円×20回
ナショナル	CF-3300	~~148,000円~~	7,300円×20回

NEC

PC-8801mkIISR



PC-8801mkIISR model30(本体)……258,000円
(ミニフロッピィディスクドライブ2台実装)
PC-KD851(ディスプレイ)……158,000円
合計標準価格 ~~416,000円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々10,600円 ㊍6万×3回
●48回均等支払例 月々9,400円

PC-8001mkIISR



PC-8001mkIISR(本体)……108,000円
PC-KD351(ディスプレイ)……99,800円
合計標準価格 ~~207,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々5,600円 ㊍3万×3回
●48回均等支払例 月々4,900円

PC-6001mkIISR

PC-6001mkIISR(本体)……89,800円
PC-KD252(ディスプレイ)……67,800円
合計標準価格 ~~157,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々4,700円 ㊍2万×3回
●48回均等支払例 月々3,700円

PC-6601SR

PC-6601SR(本体・キーボード)……155,000円
PC-TV151(ディスプレイ)……94,800円
合計標準価格 ~~249,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々6,200円 ㊍4万×3回
●48回均等支払例 月々5,900円



Mr.PC



富士通 FM-NEW7

MB25015(本体)……99,800円
MB27343(14インチカラーCRT)……67,800円
MB26512(カラーCRTケーブル)……1,800円
MB27501(データレコーダ)……12,800円
合計標準価格 ~~182,200円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々4,100円 ㊍2.5万×3回
●48回均等支払例 月々3,800円



FM-77L4

MB25260(本体)……238,000円
MB27331(14インチカラーCRT)……109,800円
合計標準価格 ~~347,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々8,800円 ㊍5万×3回
●48回均等支払例 月々7,800円

MZ-1500

MZ-1500(本体)……89,800円
14M-511B(14インチカラーディスプレイ)……59,800円
合計標準価格 ~~149,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々4,000円 ㊍2万×3回
●48回均等支払例 月々3,400円

SHARP X1turbo

特別お買得セット 台数限定

CZ-852C(本体・モデル30)
14型4050/2000文字対応カラーディスプレイ
(テレビチューナーは付属していません)

合計標準価格 ~~386,000円~~ 現金販売価格 298,000円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々9,300円 ㊍5万×3回
●48回均等支払例 月々8,100円

パソコンのことならハードからソフトまで、何でも揃う。

CVA秋葉原店

●パソコン教室開催中
(電話でお問い合わせ下さい)
●年中無休
●営業時間/10:00AM～8:00PM
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2
TEL 03(258)3711



お申し込みはコレクトコール〈106番〉で!!
*都内の方はコレクトコールできません。

東京 03(258)3710(代)

マイコンベーシック係まで。受付時間 10:00AM～8:00PM

資本金/116億1,181万円 売上高/6,951億円(昭和59年2月現在)

ジャスコ株式会社CVA事業部

BM特選プログラムコーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなどもあるとよい)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N88ＳＲベーシック)，ページ等Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムは，できるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

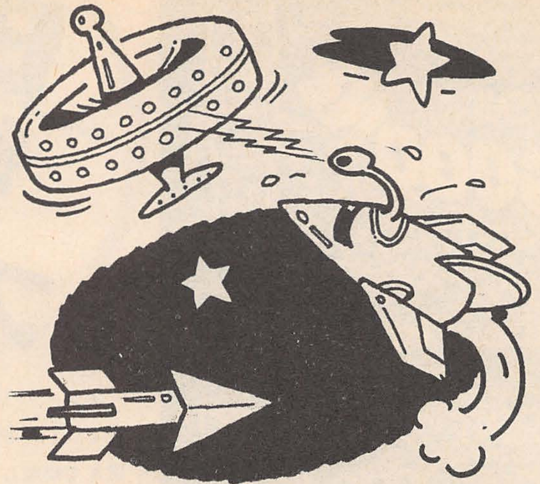
★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

EXAM

イグザム

飯塚　成美



このゲームは，敵宇宙船が画面上方を右から左へ向かって移動し，一方で敵ミサイルが味方ベースを追ってきます。

これをかわしながら，ミサイルを発射し，敵宇宙船を制限時間内に何基やっつけられるかを争うものです。

ＤＡＴＡの置きかたで，敵ミサイルの動きが変えられます。また，ＤＡＴＡは，ＤＡＴＡ＝ＩＮＴ（ＳＱＲ（ＲＮＤ（１））＊10）／10をベースに，若干変化をつけてあります。

●遊びかた

ＲＵＮさせると，タイトル，キー操作が表示されます。

ベース移動キーは，左右が[・][／]で，上下が[Ａ][Ｚ]です。適当なキーを押すと，ゲームが始まります。

右上方に敵宇宙船が現われ，敵の追跡ミサイル〝ＥＸＡＭ〟が出現します。ＥＸＡＭは，ベースを追っかけてくるので，これをかわしながら，スペース・キーでミサイルを発射して，敵宇宙船を攻撃してください。

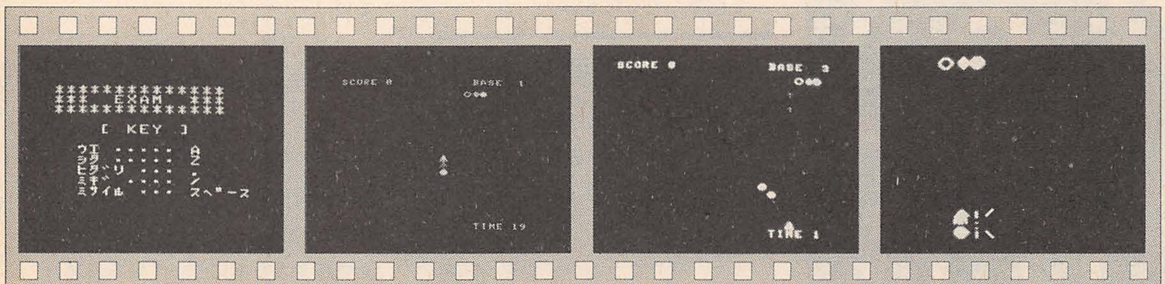
味方のベースがＥＸＡＭに３基やられるか，時間が250になると，ゲーム・オーバーです。

《第１表》変 数 表

Ｑ＄(１)	敵宇宙船キャラクタ
Ｑ＄(２)	同上爆破　〃
Ｐ＄(１)	ベースのキャラクタ
Ｐ＄(２)	ベースの爆破キャラクタ
Ｍ	ベース残数
Ｓ	スコア
ＴＩＭＥ	経過時間
Ｘ	ベースのＸ座標
Ｙ	〃　Ｙ座標
Ｖ	ＥＸＡＭのＸ座標
Ｔ	〃　補助変数
Ｗ	〃　Ｙ座標
Ｕ	〃　補助変数
Ｎ	ミサイル命中を示す補助変数

CHECKER FLAG

Dr.D：敵ミサイルの動きをデータにして，プレイ中に読み込んでおるが，最初に配列に読み込ませておいたほうが，スピードがアップするぞ。

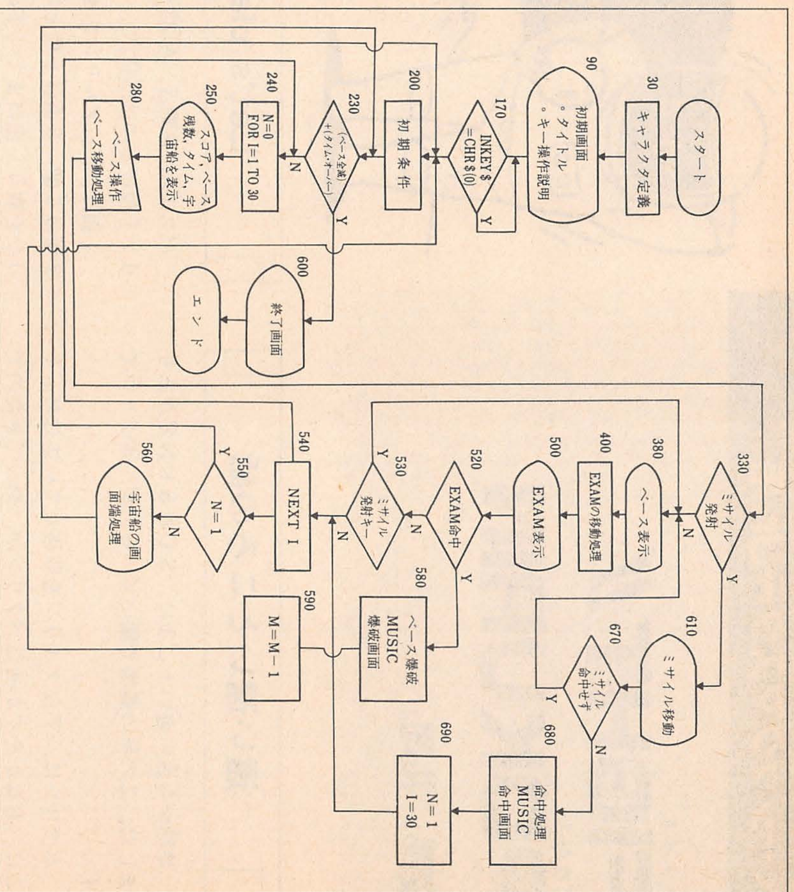


《写真１》タイトルとキー操作　《写真２》上方に敵宇宙船を発見!!　《写真３》ミサイル発射!! 敵ミサイル接近中　《写真４》ズガガーン!! ヤ・ラ・レ・タ！

《OVER FLOW》……このコーナーは，みなさんで作るコーナーです。身の回りのできごとやプログラム・テクニックなど，なんでもかんでもアンケート・ハガキに書いて，編集部まで送ってください。

EXAMのプログラム・リスト

```
 10 REM *** EXAM ***
 20 REM [ DIFINITION ]
 30 RANDOMIZE :DIM Q$(2),P$(2)
 40 LET Q$(1)=CHR$($94,$19,$95)
 50 LET Q$(2)=CHR$($2A,9,$2A,$A,8,8,$58,8,8,$A,$2A,9,$2A)
 60 LET P$(1)=CHR$($9E)
 70 LET P$(2)=CHR$($8C,$21,$8D,$A,8,8,8,$8F,$69,$8E)
 80 REM [ TITLE DISPLAY ]
 90 CLEAR
100 LET CURSOR=8,2:PRINT "**************"
110 LET CURSOR=8,3:PRINT "***  EXAM  ***"
120 LET CURSOR=8,4:PRINT "**************"
130 LET CURSOR=12,6:PRINT "[ KEY ]"
140 LET CURSOR=10,8:PRINT "ｳｴ ･････ A":LET CURSOR=10,9:PRINT "ｼﾀ ･････ Z"
150 LET CURSOR=10,10:PRINT "ﾋﾀﾞﾘ ･･･ .":LET CURSOR=10,11:PRINT "ﾐｷﾞ ････ /"
160 LET CURSOR=10,12:PRINT "ﾐｻｲﾙ ･･･ ｽﾍﾟｰｽ"
170 IF INKEY$=CHR$(0) THEN GOTO 170
180 LET M=3:LET S=0:LET TIME=0
190 REM [ MAIN PROGRAM ]
200 CLEAR
210 LET X=16:LET Y=21
220 LET V=INT(RND(1)*12+10):LET W=INT(RND(1)*5+12):LET T=V:LET U=W
230 RESTORE :IF (M=0)+(TIME>250) THEN GOTO 600
240 LET N=0:FOR I=1 TO 30
250 LET CURSOR=3,0:PRINT "SCORE";S:LET CURSOR=20,0:PRINT "BASE ";M:LET CURSOR=
20,22:PRINT "TIME";TIME
260 LET CURSOR=31-I,2:PRINT "   "
270 LET CURSOR=30-I,2:PRINT Q$(1)
280 LET X0=X:LET Y0=Y
290 IF INKEY$="." THEN LET X=X-1:GOTO 310
300 IF INKEY$="/" THEN LET X=X+1
310 IF INKEY$="A" THEN LET Y=Y-1:GOTO 340
320 IF INKEY$="Z" THEN LET Y=Y+1
330 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 620
340 IF X<3 THEN LET X=3:GOTO 360
350 IF X>28 THEN LET X=28
360 IF Y<11 THEN LET Y=11:GOTO 390
370 IF Y>21 THEN LET Y=21
380 LET CURSOR=X0,Y0:PRINT " "
390 LET CURSOR=X,Y:PRINT P$(1)
400 READ B
410 LET V1=V
420 IF X-V>0 THEN LET T=T+B:GOTO 440
430 IF X-V<0 THEN LET T=T-B
440 LET V=INT(T)
450 READ C
460 LET W1=W
470 IF Y-W>0 THEN LET U=U+C:GOTO 490
480 IF Y-W<0 THEN LET U=U-C
490 LET W=INT(U)
500 LET CURSOR=V1,W1:PRINT " "
510 LET CURSOR=V,W:PRINT CHR$($95)
520 IF (X=V)*(Y=W) THEN GOTO 580
530 IF INKEY$=" " THEN RESTORE :GOTO 400
540 NEXT I
550 IF N=1 THEN GOTO 200
560 LET CURSOR=0,2:PRINT "   ":GOTO 230
570 REM [ BASE ﾊﾞｸﾊ ]
580 LET CURSOR=X,Y:PRINT P$(2):MUSIC P1Uﾌ
590 LET M=M-1:GOTO 200
600 LET CURSOR=8,10:PRINT "** GAME OVER **":LET CURSOR=11,12:PRINT "SCORE ";S:
END
610 REM [ MISSILE ]
620 FOR J=Y-1 TO 2 STEP -2
630 LET CURSOR=X,J:PRINT CHR$($7E)
640 FOR J1=1 TO 2:NEXT J1
650 LET CURSOR=X,J:PRINT " "
660 NEXT J
670 IF X<>31-I THEN RETURN
680 MUSIC P0UﾄP2Uｼ:LET CURSOR=X-1,2:PRINT "    ":LET CURSOR=X-1,1:PRINT Q$(2):
MUSIC P0UﾄP2Uｼ
690 LET S=S+100:LET N=1:LET I=30:GOTO 540
700 DATA .3,.7,.6,.8,.7,.8,.9,.7,.9,1.2,.4,.1,.7,.8,.4,.8,.7,.4,.4,.9
710 DATA .9,.6,.9,.7,.3,.5,.4,.5,.8,.1,.9,.6,1.5,.8,.6,.7,.9,.6,.5,.8
720 DATA .7,.9,.6,.5,.4,.8,.7,.6,.3,1.6,.5,.7,.8,.5,.6,.3,.9,.5,.2,.7
```



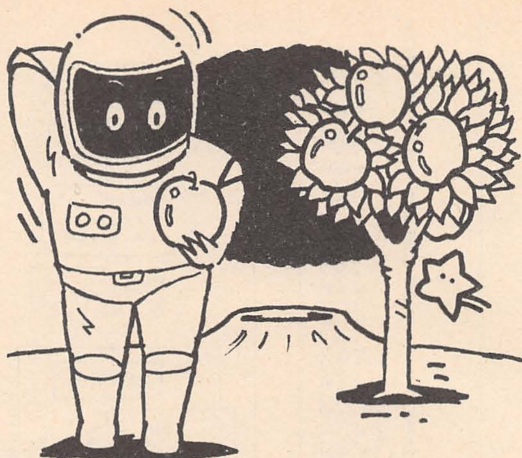
《第1図》フローチャート

★X君：ボク，船長さんになりたいけど，泳げないんだ。Y君：だいじょうぶ。ボクのお父さんはヒコーキのパイロットだけど，空をとべないもん！(宮城県塩釜市・小野直弥11才)……【影：セーラーにパイロット。プラチナは？】

ベーシックマスターJr.用

FIGHT!!（ファイト） POKURIN（ポクリン）

渡部　礼司



遠い遠いところの話

地球から遠い遠いところに，ＳＵＮＳＵＮ星がありました。この星の農場で働いているのが，ポクリンです。

ポクリンは，アップルリンを収穫していました。そこに，おなかをすかせたバクリンが，やってきたのです。バクリンは，つぎつぎとアップルリンを食べちゃいます。

ポクリンは，アップルリンを守り，収穫するためにバクリンに立ち向かったのです。

さあ，ガンバッテください！

Let's play game

ポクリンの移動は，[A][Z][,][・]で上下左右，アップルリンを投げるのは[S][X]で，上下にとびます。

１面は，アップルリンを４個収穫すると，面クリア。２面は５個，３面は６個と増えていきます。アップルリンを取り，出口まで（下のまん中）持っていけば収穫できます。

ポクリンは，アップルリンを１個ずつしか持てません。アップルリンを持てば，投げることができます。投げたアップルリンがバクリンに当たると，バクリンがしばらくきぜつします。逆に，ポクリンとバクリン

FIGHT!! POKURINのプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM FIGHT!! POKURIN
30 REM
40 REM @@@ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 1 @@@@@@
50 CALL $E14F:RANDOMIZE
60 LET H=1000:LET H$="MONSTA":LET C=$E890
70 DIM Z$(6)
80 LET P$=CHR$($92,$9D,$90,$A,8,8,8,$88,$22,$8A,$A,8,8,8,$8B,$93,$8B)
90 LET B$=CHR$($92,$9E,$90,$A,8,8,8,$90,$22,$92,$A,8,8,8,$93,$85,$93)
100 LET A$=CHR$($8F,$80,$8E,$A,8,8,8,$86,$F6,$86,$A,8,8,8,$8C,$85,$8D)
110 LET D$=CHR$($9D,$20,$20,$20,$9D,$A,8,8,8,8,8,$9D,$85,$85,$85,$9D)
120 LET C$=CHR$($20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20)
130 LET Z$(1)="1>6>161>69P9>16P=PP=P"
140 LET Z$(2)="1>6P9P9891>9P9PP6PP6P"
150 LET Z$(3)="6PP>>6>>66P6P6PP6PP6P"
160 LET Z$(4)="1>91>99?69P91>9>16139"
170 LET Z$(5)="1>69P91?P9P9116P9P999"
180 LET Z$(6)="6PP>>66P6>>6686>>6686"
190 REM @@@ ﾀｲﾄﾙ @@@@@@@@@@@@
200 CLEAR
210 POKE C,5
220 FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 21
230 POKE $125+J+I*$20,ASC(MID$(Z$(I),J,1))-$30
240 NEXT J:NEXT I
250 POKE C,5:LET CURSOR=10,10:PRINT P$
260 POKE C,2:LET CURSOR=19,10:PRINT A$
270 POKE C,7:LET CURSOR=14,10:PRINT "A   S"
280 LET CURSOR=13,11:PRINT ",+.  +"
290 LET CURSOR=14,12:PRINT "Z   X"
300 LET CURSOR=8,16:PRINT "HIGH-SCORE:";H
310 LET CURSOR=10,18:PRINT "NAME: ";H$
320 LET CURSOR=10,20:PRINT "PUSH [S] KEY"
330 MUSIC T1Q2V4P1ﾄﾐｿP3Uﾄ
340 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 340
350 FOR I=1 TO 21:PRINT CHR$(2);:NEXT I
360 REM @@@ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 2 @@@@@@
370 LET K=0:LET K1=0:LET M9=4
380 LET S=0:LET R=1:LET Q=0
390 LET M=0:LET P=0:LET H0=0:LET K0=6
400 LET X=2:LET Y=19:LET X1=0:LET Y1=0
410 LET X0=26:LET Y0=4:LET X9=-6:LET Y9=1
420 REM @@@ ｽﾃｰｼﾞ @@@@@@@@@@@
430 LET CURSOR=12,12:PRINT "ROUND:";R:MUSIC T1P9R
440 POKE C,5
450 FOR I=0 TO 29
460 LET CURSOR=I,11:PRINT P$
470 LET CURSOR=I,11:PRINT C$
480 NEXT I
490 POKE C,4
500 FOR I=0 TO 30
510 LET CURSOR=I,3:PRINT CHR$($94);:LET CURSOR=I,22:PRINT CHR$($94);
520 NEXT I
530 FOR I=4 TO 21
540 LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($94);:LET CURSOR=30,I:PRINT CHR$($94);
550 NEXT I
560 FOR I=7 TO 18
570 LET CURSOR=6,I:PRINT CHR$($94);:LET CURSOR=12,I:PRINT CHR$($94);
580 LET CURSOR=18,I:PRINT CHR$($94);:LET CURSOR=24,I:PRINT CHR$($94);
590 NEXT I
600 LET CURSOR=13,22:PRINT D$;
610 POKE C,7:LET CURSOR=0,0:PRINT "<<<<<<<<<FIGHT!!POKURIN>>>>>>>>"
620 LET CURSOR=1,2:PRINT "SCORE:";S:LET CURSOR=14,2:PRINT "HIGH-SCORE:";H
630 LET CURSOR=2,23:PRINT "ｼｭｳｶｸ: 0";
640 LET CURSOR=20,23:PRINT "ﾀﾍﾞﾗﾚﾀ:";M;
650 POKE C,2:FOR I=1 TO 3
660 LET CURSOR=INT(RND(5))*6+2,INT(RND(4))*3+7:IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 660
670 PRINT A$
680 NEXT I
690 POKE C,5:LET CURSOR=X,Y:PRINT P$
700 POKE C,6:LET CURSOR=X0,Y0:PRINT B$
```


★**編集部員をいじめる法その①**……「聞いた話だけど，千葉県出身者って，全国一BUGをだしやすいってさ！(岐阜市・LTEG14才)……【**編**：ブルブル〜〜ッ。**影**：なんか変だね。**編**：こ，このＯＦ－。**影**：なんだ編だな。】

が重なると，ポクリンがしばらくきぜつします。

バクリンがアップルリンを10個食べると，ゲーム・オーバーです。2面ごとに，ボーナス・ラウンドがあります！

★

《写真１》農場で働くポクリンの物語

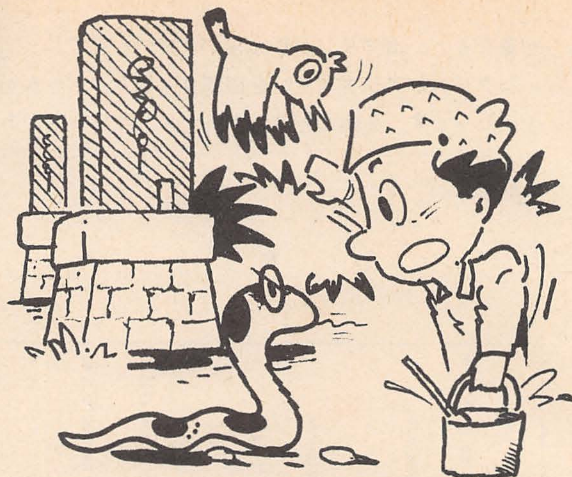
```
710 MUSIC P3ラシUトP5UトUトP3シラソP7ファP5RファP7UトP5UトUレP7Uト
720 REM @@@ メイン プログラム @@@@@
730 REM ### ポクリン ###########
740 IF K<>0 THEN LET K=K-1:GOTO 1510
750 POKE C,5
760 LET A=ASC(INKEY$)
770 IF A=0 THEN GOTO 970
780 IF (A=$53)+(A=$58) THEN GOTO 1530
790 IF ((A=$2C)+(A=$2E))*((Y=4)+(Y=19)) THEN GOTO 890
800 REM UP & DOWN...........
810 LET Y1=(A=$5A)-(A=$41)
820 IF Y1=0 THEN GOTO 970
830 IF (Y+Y1>19)+(Y+Y1<4) THEN GOTO 1370
840 LET CURSOR=X,Y+SGN(Y1)*3:IF CURSOR$=CHR$($8F) THEN GOTO 1430
850 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$
860 LET Y=Y+Y1:LET CURSOR=X,Y:PRINT P$
870 IF (X=X0)*(Y=Y0) THEN GOTO 1490
880 GOTO 970
890 REM LEFT & RIGHT.........
900 LET X1=((A=$2E)-(A=$2C))*6
910 IF (X+X1>26)+(X+X1<2) THEN GOTO 970
920 FOR I=X TO X+X1 STEP SGN(X1)
930 LET CURSOR=I-SGN(X1),Y:PRINT C$:LET CURSOR=I,Y:PRINT P$
940 NEXT I
950 LET X=X+X1
960 IF (X=X0)*(Y=Y0) THEN GOTO 1490
970 REM ### バクリン ###########
980 IF K1<>0 THEN LET K1=K1-1:GOTO 1700
990 LET CURSOR=X0,Y0+SGN(Y9)*3:IF CURSOR$=CHR$($8F) THEN GOTO 1720
1000 IF Q=1 THEN GOTO 1080
1010 REM UP & DOWN...........
1020 LET CURSOR=X0,Y0:PRINT C$
1030 LET Y0=Y0+Y9
1040 POKE C,6:LET CURSOR=X0,Y0:PRINT B$
1050 IF (Y0+Y9<4)+(Y0+Y9>19) THEN LET Y9=Y9*(-1):LET Q=1
1060 IF (X=X0)*(Y=Y0) THEN GOTO 1490
1070 GOTO 1150
1080 REM LEFT & RIGHT.........
1090 FOR I=X0 TO X0+X9 STEP SGN(X9)
1100 LET CURSOR=I-SGN(X9),Y0:PRINT C$
1110 POKE C,6:LET CURSOR=I,Y0:PRINT B$
1120 NEXT I:LET Q=0:LET X0=X0+X9
1130 IF (X0+X9<2)+(X0+X9>26) THEN LET X9=X9*(-1)
1140 IF (X=X0)*(Y=Y0) THEN GOTO 1490
1150 REM ### スコア ショリ #########
1160 POKE C,7:LET CURSOR=1,2:PRINT "SCORE:";S
1170 LET CURSOR=2,23:PRINT "シュウカク:";P;:LET CURSOR=20,23:PRINT "タベラレタ:";M;
1180 IF P=M9 THEN GOTO 1210
1190 IF M>9 THEN GOTO 1290
1200 GOTO 730
1210 REM @@@ ROUND CLEAR @@@@@
1220 MUSIC P3シラP7UトP3UトUレU=U=UレUトシUトRシP7Uト
1230 IF R+1=9 THEN GOTO 2070
1240 IF R/2=INT(R/2) THEN GOSUB 1770
1250 LET X=2:LET Y=19:LET X1=0:LET Y1=0
1260 LET X0=26:LET Y0=4:LET X9=-6:LET Y9=1
1270 LET P=0:LET M9=M9+1
1280 LET Q=0:LET K=0:LET K1=0:LET R=R+1:CLEAR :GOTO 420
1290 REM @@@ GAME OVER @@@@@@@
1300 MUSIC P0トDシDラDソDフD=DレDトP5DトDトDト
1310 POKE C,2:FOR I=1 TO 24:PRINT CHR$(2);:NEXT I
1320 LET CURSOR=11,12:PRINT "GAME OVER"
1330 LET CURSOR=11,15:PRINT "SCORE:";S:LET CURSOR=11,17:PRINT "ROUND:";R
1340 MUSIC P3トフソP5ソソP3ラソフP7=P5RトDシRDシレP7トP9RRR
1350 IF S>H THEN LET H=S:GOSUB 1990
1360 GOTO 190
1370 REM $$$ アップルリン ヲ オク $$$$
1380 IF (X<>14)+(H0<>1)+(A<>$5A) THEN GOTO 970
1390 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$:LET CURSOR=X,Y+1:PRINT P$
1400 MUSIC P0UシUフUト:LET H0=0:LET S=S+20:LET P=P+1
1410 LET CURSOR=X,Y+1:PRINT C$:LET CURSOR=X,Y:PRINT P$
1420 GOTO 970
1430 REM $$$ アップルリン ヲ トル $$$$
1440 IF H0=1 THEN MUSIC P0トDソDト:GOTO 970
1450 MUSIC P0UトUフUシ:LET H0=1:LET S=S+20
1460 PRINT C$
1470 LET CURSOR=INT(RND(5))*6+2,INT(RND(4))*3+7:IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 1470
1480 POKE C,2:PRINT A$:GOTO 970
1490 REM $$$ ポクリン キゼツ $$$$$
1500 LET K=25:LET S=S-50:MUSIC P1UシUトトDト
1510 POKE C,5:LET CURSOR=X,Y:PRINT P$:LET CURSOR=X+1,Y+1:PRINT CHR$($78)
1520 GOTO 970
1530 REM $$$ アップルリン ヲ ナゲル $$
1540 IF H0<>1 THEN GOTO 970
1550 IF A=$53 THEN LET S1=Y-3:LET E1=4
1560 IF A=$58 THEN LET S1=Y+3:LET E1=19
1570 IF (S1<5)+(S1>18) THEN GOTO 970
1580 LET CURSOR=X,Y+(S1-Y)+(A=$58)*2:IF CURSOR$=CHR$($8F) THEN GOTO 970
1590 IF CURSOR$=CHR$($86) THEN GOTO 970
1600 IF CURSOR$=CHR$($8C) THEN GOTO 970
1610 LET F=0:POKE C,2:FOR I=S1 TO E1 STEP SGN(E1-S1)
1620 LET CURSOR=X,I+(S1-Y):IF CURSOR$=CHR$($8F) THEN LET I=E1:GOTO 1650
1630 LET CURSOR=X,I:PRINT A$:LET CURSOR=X,I:PRINT C$
1640 IF (X0=X)*(Y0=I) THEN LET I=E1:LET F=1
1650 NEXT I:LET H0=0
1660 IF F=1 THEN GOTO 1680
1670 MUSIC P0トDソDト:GOTO 970
1680 REM $$$ バクリン キゼツ $$$$$$
1690 MUSIC P1DトトUトUシ:LET K1=25:LET S=S+50
1700 POKE C,6:LET CURSOR=X0,Y0:PRINT B$:LET CURSOR=X0+1,Y0+1:PRINT CHR$($78)
1710 GOTO 1150
1720 REM $$$ アップルリン ガ タベラレタ
1730 MUSIC P0DトトDトト:PRINT C$
1740 LET CURSOR=INT(RND(5))*6+2,INT(RND(4))*3+7:IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 1740
1750 POKE C,2:PRINT A$
1760 LET M=M+1:GOTO 1150
1770 REM $$$ ボーナス ラウンド $$$$
1780 CLEAR :POKE C,7:LET CURSOR=11,12:PRINT "BONUS ROUND!"
1790 MUSIC P3ソラシラシUトシUトP7UレP9RR
1800 LET TIME=0:LET R0=0:LET F0=0:LET T0=0
1810 LET X=0:LET Y=10
1820 CLEAR :LET CURSOR=1,15:PRINT "[,]ト[.]ノ キー デ ポクリン ヲ ハシラセヨウ!"
1830 MUSIC P6シRシRシRP7Uシ
1840 POKE C,5
1850 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$
1860 IF INKEY$="," THEN IF F0=0 THEN LET F0=1:GOTO 1890
1870 IF INKEY$="." THEN IF F0=1 THEN LET F0=0:GOTO 1890
1880 LET CURSOR=X,Y:PRINT P$:GOTO 1850
1890 LET R0=R0+1:LET X=X+1:LET CURSOR=X,Y:PRINT P$:MUSIC P0シ
1900 IF R0>28 THEN GOTO 1920
1910 GOTO 1850
1920 LET T0=TIME:IF K0<=T0 THEN GOTO 1960
1930 POKE C,7:LET CURSOR=5,18:PRINT "BOUNS!! [タベラレタ] ガ";K0-T0;"コ ヘルヨ!"
1940 LET M=M-(K0-T0):LET K0=K0-1
1950 MUSIC P3ソラシP4ラP1ソP4フP1=P7シP9RRR:RETURN
1960 POKE C,7:LET CURSOR=12,18:PRINT "NO BONUS!!"
1970 LET K0=K0-1
1980 MUSIC P3シラソP4フP1=P4レP1トP7DシP9RRR:RETURN
1990 REM $$$ HIGH-SCORE $$$$$$
2000 CLEAR :POKE C,5:LET CURSOR=9,10:PRINT "CONGRATULATIONS!"
2010 LET CURSOR=7,12:PRINT "オミゴト!! ハイスコア ダヨ!!!"
2020 LET CURSOR=10,15:PRINT "SCORE:";S
2030 MUSIC V5P3ラララP7UトP3RUトUトUトUトUトUトUレUトP9U=V4
2040 LET H$="":LET CURSOR=7,17:INPUT "NAME(6モジマデ)",H$
2050 IF LEN(H$)>6 THEN MUSIC P0Uシ:LET CURSOR=10,17:PRINT SPC$(30):GOTO 2040
2060 MUSIC P9RRR:RETURN
2070 REM $$$ スペシャル ボーナス $$$$
2080 CLEAR :POKE C,5:LET CURSOR=9,10:PRINT "CONGRATULATIONS!"
2090 LET CURSOR=5,12:PRINT "アナタ ハ 60コ ノ アップルリン ヲ"
2100 LET CURSOR=10,13:PRINT "シュウカク シマシタ!!!"
2110 LET CURSOR=9,15:PRINT "BONUS :";(10-M)*1000;"POINT";:LET S=S+(10-M)*1000
2120 MUSIC V5P1トレミフソP3ラシP7UトP1レミフソラP3シUトP7UレP5UレP2UレP5U=P4R
2130 MUSIC P3U=U=UレUトUレP8UトP5シP2シP5UレP4RP3UレUレUトシUトP5シラソ
2140 MUSIC P3ソラシP7UトP3UトUトUトシUトP7UレP3UトUトUトシUトP7UトRP9UトRRRV4
2150 GOTO 1290
```

★奇人変人コーナー：海でさしみをつろうとしている人が奇人。その後ろでしょうゆとはしをもってる人が変人。（愛媛県松山市・今井秀紀11才）……【編集長：おい，変人!!（影：ハイ，ハイ，ハイ！）トホホ，なさけなや〜。】

ベーシックマスターLⅢ/マーク5/S1用

春の墓

めぞん一刻



❖はじめに

あなたは，ある春の晴れた日に墓まいりにでかけました。

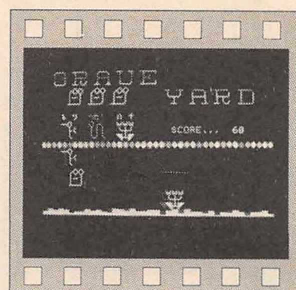
❖遊びかた

カーソル・キーで上下左右に移動し，スペース・キーでビームを発射します。

❖スコア

ビームを発射すると，スコアが5減ります。ビームが鳥さんに当たると10，へびさんに当たると20，お花に当たると50点増えます。

GRAVE君が鳥さんやへびさんにぶつかると，GRAVE君が1人減ります。また，見えない石に当たると，GRAVE君が1人減り，スコアが50点になります。



《写真1》トリ，ハナ，ヘビをねらい撃ち!!

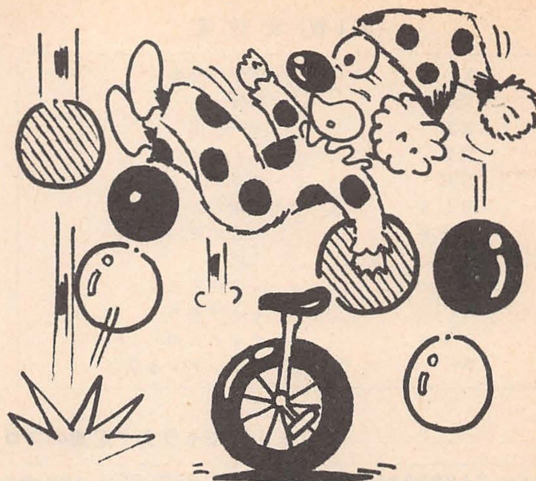
春の墓のプログラム・リスト

```
10 GOTO 300
20 'ああみあみあみあみあ メイン [030-210] ああみあみあみあみあ
30 FOR M=0 TO 2:EXEC&H7000
40 X=X-(PEEK(&HFFE0)=131)  *(X)1)+(PEEK(&HFFE0)=133)   *(X(15)
50 Y=Y-(PEEK(&HFFE0)=129)*3*(Y)13)+(PEEK(&HFFE0)=132)*3*(Y(19)
60 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT E$;
70 IF SCREEN(X+3,Y+2)=236 THEN LOCATE X,Y:PRINT K$;:G=1:S=50:FOR T=1 TO500:NEXT
80 IFSCREEN(X+3,Y)=237 OR G=1 THEN BEEP:BEEP:LINE(Q,4)-(Q+2,6)," ",BF:Q=Q-4:G=0
90 IF S(0 OR Q=1 THEN Z=1:GOTO 510
100 IF C=1 THEN COLOR 7:C=2 ELSE COLOR 0:C=1
110 LOCATE 32,10:PRINT USING"###";S
120 COLOR 6:LOCATE 39,22:PRINT CHR$(RND*7+128)
130 IF PEEK(&HFFE0)=128 THEN 230
140 IF S=)500 THEN Z=2:GOTO 510
150 LINE(0,13)-(0,22)," ":LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:NEXT
160 IF RND(.3 THEN ON RND*6+1 GOTO 170,180,190,200,210,210 ELSE 30
170 COLOR 7:LOCATE 23,13:PRINT D$;:GOTO 30
180 COLOR 7:LOCATE 23,16:PRINT D$;:GOTO 30
190 COLOR 4:LOCATE 23,19:PRINT F$;:GOTO 30
200 COLOR 3:LOCATE 23,19:PRINT G$;:GOTO 30
210 COLOR 0:LOCATE 23,21:PRINT"ふ";:BEEP:GOTO 30
220 'ああみあみあみあみあ サブ (ビ-ム) [230-280] ああみあみあみあみあ
230 S=S-5:FOR I=X+ 3 TO X+20:LOCATE I,Y:PRINT"お";:A=SCREEN(I+1,Y)
240 IF A=149 THEN S=S+15:GOTO 270
250 IF A=237 THEN S=S+35:GOTO 270
260 IF A=119 THEN S=S+55 ELSE 280
270 BEEP:LINE(I,Y)-(I+3,Y+2)," ",BF
280 LOCATE I,Y:PRINT" ";:NEXT:GOTO 140
290 'ああみあみあみあみあ ショキ [300-490] ああみあみあみあみあ
300 CLEAR 300,&H7000:WIDTH 40:SCREEN 0,,1:DEFINT A-R,T-Z:RANDOMIZE TIME
310 DIM I$(15):POKE&HFFE0,&H0C:X=5:Y=19:S=50:C=1:Q=13:Z=0:N=6:G=2:L=&H7000
320 FOR I=0 TO 39:COLOR 6:LOCATE I,22:PRINT CHR$(RND*7+128);
330 COLORRND*6+1:LOCATEI,12:PRINT CHR$(&HEC);:NEXT:LOCATE23,10:PRINT"SCORE...";
340 A$=CHR$(31):B$=CHR$(29):C$=A$+B$+B$+B$:D$="おへ"+A$+B$+"うく"+A$+B$+B$+"せ"
350 E$="しへへ"+C$+"がおが"+C$+"πおそ":F$="へしす"+C$+"ががが"+C$+"せそせ"
360 G$="www"+C$+"せっそ"+C$+"にπぬ":K$="うおす"+C$+"ががへ"+C$+"せおへ"
370 READ L$:IF L$="L3" THEN 390 ELSE POKE L,VAL("&H"+L$):L=L+1:GOTO 370
380 DATA 8E,06,08,A6,01,A7,84,30,01,8C,07,97,26,F5,39,L3
390 I$(1)="しおす あおす しおす あ あ あおけ":I$(4)="あ あ しおす あおす あおす":I$(10)="くおおおおけ"
400 I$(2)="が あ うあそ うおい が が うい ":I$(5)="せあそ うおい うあそ が が":I$(11)="がマイコン が"
410 I$(3)="せおそ πせそ π π せおそ πおさ":I$(6)=" π  π π πせそ πおそ":I$(12)="がBASICが"
420 I$(7)="しおすしおすしすしすあおけ しおすあ ああおけあおす"              :I$(13)="がMaga が"
430 I$(8)="が あうおいがががうい  が がが がうい うあそ"                  :I$(14)="が zineが"
440 I$(9)="せおそπ ππせそππおさ せおそせおそπおさπせそ"                 :I$(15)="πおおおおπ"
450 FORP=1TO4 STEP 3:FORI=P TO P+2:COLORI:LOCATEG,I:PRINT I$(I);:NEXT:G=22:NEXT
460 COLOR 7:LOCATE  4,9:PRINT D$;:LOCATE  4,8:PRINT"ト リ";
470 COLOR 4:LOCATE  9,9:PRINT F$;:LOCATE  9,8:PRINT"ヘビ";
480 COLOR 3:LOCATE 14,9:PRINT G$;:LOCATE 14,8:PRINT"ハ ナ";
490 COLOR 5:FOR I=5 TO 16 STEP 4:LOCATE I,4:PRINT E$;:NEXT:GOTO 30
500 'ああみあみあみあみあ GAM OVER  or  GOAL [510-530] or [540-560] ああみあみあみあみあ
510 FOR I=1 TO 7:BEEP:COLOR ,I:NEXT:COLOR ,0:ON Z GOTO 520,540
520 FOR L=1 TO 5:FOR I=7 TO 9:COLOR I-N:LOCATE 7,I+9:PRINT I$(I);
530 BEEP:NEXT:N=N-1:NEXT:BEEP:BEEP:GOTO 570
540 FOR I=10 TO 15:COLOR 7:LOCATE 20,I+5:PRINT I$(I):NEXT
550 FOR I=20 TO X+5 STEP -1:EXEC&H7000
560 LOCATE X,Y:PRINT E$;:LINE(0,13)-(0,22)," ":LINE(X-1,Y)-(X-1,Y+2)," ":NEXT
570 BEEP:FOR K=1 TO 5000:NEXT:RUN
580 '*** () [はる の はか] () AD.1984.01.24 () BY MAISON IKKOKU () ***
```


★月刊「マイコンBASICマガジン」の年間定期購読料は，いくらですか？(神奈川県小田原市・小西哲朗12才)
……【影：さて，いくらでしょう？販売部長：バカ，クイズ番組じゃないんだぞ。5,100円です。影：おっかね！】

MAIN STREET（メイン ストリート）

棚井　俊昭



STORY

サーカスの芸人である『よっちゃん』は，今日もベルト・コンベアの上で，一輪車乗りの練習です。すると，頭上に爆弾が現われて……。

操作方法

『よっちゃん』を，爆弾にぶつからないように操作してください。キー操作は，[←]でstop（左に進む），[→]で加速（右に進む），[SHIFT]でジャンプ，スペース・キーでハイ・ジャンプします。

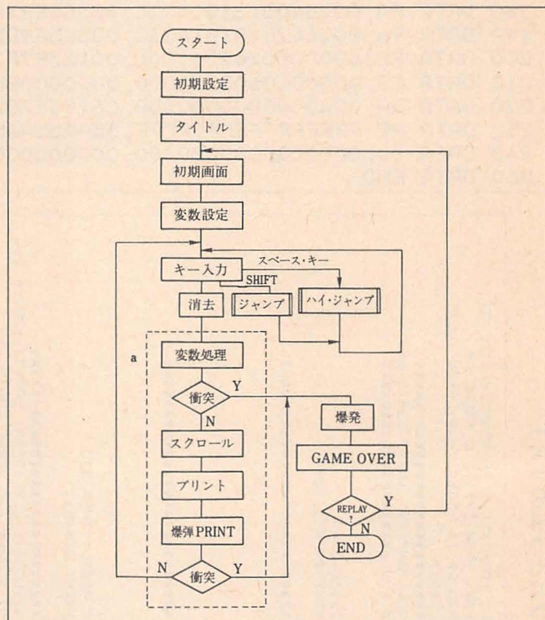
得　点

画面の左のほうでジャンプすると20点，右のほうでジャンプすると10点加算されます。

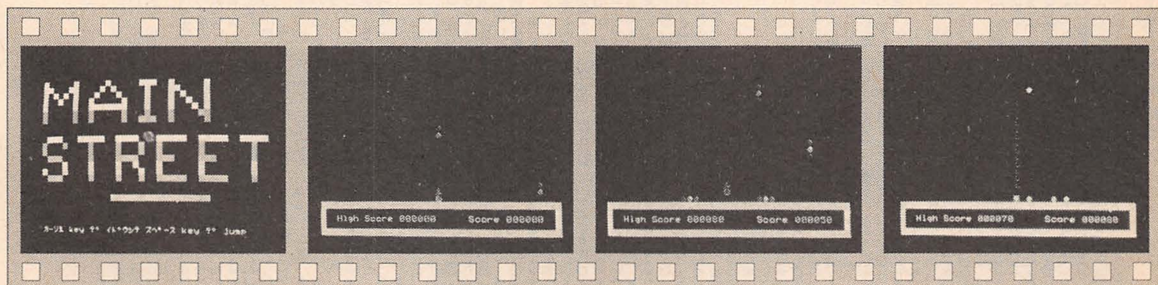
プログラムについて

LⅢの人は，IG定義のリストは必要なく，メイン・プログラム中のすべての〝POKE　278, 32″の〝32″を，1～7の適当な数に変えてください（もしくは，COLOR文で書きかえる）。そして，90行のLINE文を，LINE(0, 20)－(39, 24)，〝▦″，5，Bと書きかえてください。

それから，250行の〝IF RND>.1 THEN…″の〝.1″を，0.1～0.9の範囲で大きくすると，現われる爆弾の数が増します。



《第1図》フローチャート



《写真1》タイトル画面　《写真2》上から爆弾が落ちてくる！　《写真3》タイミングよくジャンプしよう！　《写真4》ぶつかると，ビヨヨ〜〜ン!!

★さあ，問題です。この魚はなんでしょう？（秋田県南秋田郡・高野山15才）……【影：めばる，いわし，ひじき，とんぼ……。編集長：わかったわかった，キミの秀才ぶりには参った。編：答はサーモン！影：あー，あれねー。】

《第1表》変数表

X, Y	自分の座標
VX, VY	増分
KE	キー入力
HS	ハイ・スコア
SC	スコア
BC$	爆弾のキャラ
CA$	自分のキャラ
I, L, J, Z, D	汎用
S	SCREEN
K	キャラ番号
TI$	タイトル用
W	ジャンプする高さ

CHECKER FLAG

編：620行のようなREMは，リストを入力する人にとってとても便利でしょうね。

Dr.D：こういった細かい心掛けが，プログラムのレベルを引き上げるんだな。

影：Dr.D，お茶が入りました。

Dr.D：うむ，この心掛けが，影くんをクビからまぬがれているんだな。

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
100 'と年年年年年年年年年年あ IG SET PROGRAM あ年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年な
110 POKE&HFFE9,1
120 READ C$:IF C$="END" THEN POKE&HFFE9,0:END
130 C=VAL("&H"+C$):FOR I=1 TO 3:POKE&HFFEA,I-(I=3):READ DA$
140 FOR L=0 TO 7:POKE&HA000+C*8+L,VAL("&H"+MID$(DA$,L*2+1,2))
150 NEXT L,I:GOTO 120
160 'と年年年年年年年年年年年年あ B あ年年年年年年年年年年年年年あ R あ年年年年年年年年年年年年年あ G あ年年年年な
170 DATA F8,000000000010E00,3E7C783830397EB8,0000181830014E80
180 DATA FA,0020408181814 23C,B83C4E878787423C,802070F9F9F97E3C
190 DATA 96,802442818181423C,B83C5E9DB9B1423C,802462E3C7CF7E3C
200 DATA EC,00000C0202201000,001C3E7F7F5F2E1C,00000C0202000000
210 DATA ED,00000C0602201000,00000C0602000000,001C3E7F7F5F2E1C
220 DATA 2A,0040000800000000,C6293E7DBA3AC806,165950DCEE1B1826
230 DATA FE,FFFFFFFFFFFFFFFF,55AA55AA55AA55AA,FFFFFFFFFFFFFFFF
240 DATA 00,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
250 DATA END
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

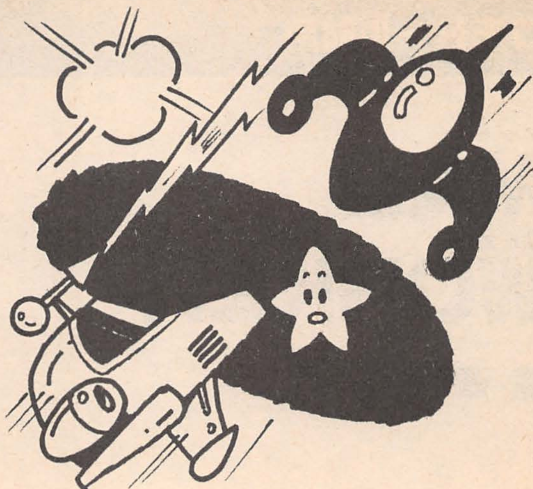
```
10 CLEAR 1000,&H4FFF :SCREEN 0,,1 :WIDTH 40 :DEFINTA-Z :RANDOMIZE(TIME/3)
20 DIM TI$(16):GOSUB 470:B$=CHR$(31)+CHR$(29) :FOR I=1 TO 2 :READ A$
30 BC$(I)=A$ :NEXT :HS=0 :FOR I=1 TO 3 :READ A$,C$ :CA$(I)=A$+B$+C$ :NEXT
40 DEFFNP(X,Y)=(SCREEN (X,Y) OR SCREEN (X,Y+1))
50 'と年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年あ P O K E あ年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年な
60 FOR I=0 TO 51 :READ A$ :POKE &H5000+I,VAL("&H"+A$) :NEXT :GOTO 440
70 'と年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年あ S T A R T  G A M E N あ年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年な
80 SC=0 :POKE 278,32 :CLS
90 LINE(0,20)-(39,24),"※",B :COLOR 7
100 LOCATE 3,22 :PRINT "High Score";SPC(12);"Score"
110 COLOR 6 :GOSUB 320 :POKE &HFFD4,128 :POKE &HFFE0,128
120 X=20 :Y=18 :VX=0 :VY=0 :K=0
130 'と年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年あ K E Y あ年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年な
140 KE=PEEK(&HFFE0):K=K+1+(K=2)*2
150 IF KE=128 THEN VX=0 :W=3 :GOTO 290
160 IF KE=135 THEN VX=0 :W=2 :GOTO 290
170 VX=(KE=&H85)*(X<33)-(KE=&H83)*(X>0)
180 COLOR 6 :LOCATE X,Y :PRINT CA$(3);
190 GOSUB 210 :GOTO 140
200 'と年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年あ M A I N  S U B あ年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年な
210 X=X+VX :Y=Y+VY :S=FNP(X,Y)
220 IF S>&H20 THEN 360
230 EXEC &H5000 :S=FNP(X,Y)
240 POKE 278,32 :LOCATE X,Y :PRINT CA$(K);
250 COLOR 6 :LOCATE 0,0 :PRINT SPC(40);:IF RND>.1 THEN 270
260 POKE 278,32 :L=RND*20+20:LOCATE L,0 :PRINT BC$(K);
270 IF S>&H20 THEN RETURN 360 ELSE RETURN
280 'と年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年あ J U M P あ年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年な
290 FOR J=1 TO W*2 :VY=-1-(J>W)*2 :COLOR 6 :LOCATE X,Y :PRINT CA$(3);:GOSUB 210
300 NEXT :VY=0 :COLOR 6 :SC=SC+10-10*(X<20) :GOSUB 330 :BEEP :GOTO 140
310 'と年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年あ S C O R E あ年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年な
320 A$=STR$(HS) :LOCATE 14,22 :PRINT RIGHT$("00000"+MID$(A$,2,LEN(A$)-1),6)
330 A$=STR$(SC) :LOCATE 31,22 :PRINT RIGHT$("00000"+MID$(A$,2,LEN(A$)-1),6)
340 RETURN
350 'と年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年あ G A M E  O V E R あ年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年な
360 POKE278,32 :LOCATE X,Y+1 :PRINT "*": POKE &HFFD4,0 :BEEP
370 FOR I=Y TO 1 STEP -1 :POKE 278,32 :LOCATE X,I-1 :PRINT "ﾘ";
380 COLOR 7 :LOCATE X,I :PRINT " ";:NEXT :LOCATE X,0 :PRINT " ";
390 LOCATE 20,0 :PRINT SPC(20);:FOR I=1 TO 60 :EXEC &H5000 :NEXT
400 COLOR 5 :FOR I=13 TO 28 :EXEC &HF7A9 :FOR L=1 TO 100 :NEXT
410 LOCATE I,12 :PRINT MID$("G A M E  O V E R",I-12,1) :NEXT
420 IF SC>HS THEN COLOR 6 :LOCATE 10,5 :PRINT "You are High Score !!" :HS=SC
430 POKE &HFFE0,&HC4
440 COLOR RND*15 :LOCATE 13,18 :PRINT "R E P L A Y (Y/N)" :A$=INKEY$
450 IF A$="Y" THEN 80 ELSE IF A$="N" THEN END ELSE 440
460 'と年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年あ T I T L E あ年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年な
470 COLOR 7 :LOCATE 15,15 :PRINT "Wait a munite !"
480 FOR I=1 TO 16 :READ A$ :FOR L=1 TO 10 :Z=VAL("&H"+MID$(A$,L,1)) :J=16
490 FOR D=1 TO 4 :J=J/2 :IF J=(Z AND J) THEN C$="あ" ELSE C$=" "
500 TI$(I)=TI$(I)+C$ :NEXT D,L,I
510 FOR I=1 TO 16 :COLOR RND*3+3 :LOCATE0,I-1 :PRINT TI$(I);:NEXT
520 COLOR 7 :LOCATE 0,23 :PRINT "ｶｰｿﾙ key ﾃﾞ ｲﾄﾞｳｼﾃ ｽﾍﾟｰｽ key ﾃﾞ jump" :RETURN
530 'と年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年あ D A T A あ年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年年な
540 DATA 8208390400,C614118400,AA22114400,9241112400,827F111400,8241110C00
550 DATA 8241390400,0000000000,0000000000,71F3C7CF9F,8842240804,8042240804
560 DATA 7043C70E04,0842440804,8842240804,704227CF84
570 DATA ふ,へ,り,れ,り,が," "," "
580 DATA 8E,06,F8,A6,01,A7,80,8C,07,1F,26,F7,4F,A7,80,8E      '72D
590 DATA 07,20,30,1F,A6,84,81,20,22,05,A6,88,D8,A7,84,8C      '625
600 DATA 06,F8,26,EE,8E,06,F7,A6,88,D8,A7,84,30,1F,8C,04      '7AD
610 DATA 27,26,F4,39                                          '17A
620 '-----0--1--2--3--4--5--6--7--8--9--A--B--C--D--E--F-----------
```


★せこいやつを見た。ベーマガを持ってレジへ行くと思ったら，M5のプログラムをコピーして30円おいてでていった。（千葉県船橋市・**中島攻治14才**）……【**編集長**：350円の損失だ。書店のみなさん，気をつけましょう。】

マイコンピュータテレビC1／ファミリーコンピュータ用

WAR GAME（ウォーゲーム）

加藤　淳一



内容(ストーリー)

あなたは，スペース・シップで宇宙を旅していると，とつぜんUFOがおそってきました。ミサイルを発射して，UFOを撃墜してください。

遊びかた

RUNすると，BEEP音とともに始まります。

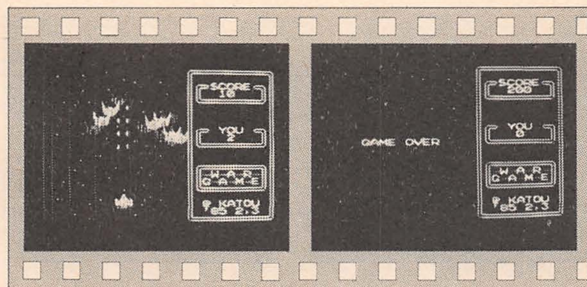
コントローラ[1]でスペース・シップを左右上下に動かし，[A]ボタンでミサイルを発射します。

ミサイルがUFOに当たると10点です。スペース・シップがUFOに当たるとMISSです。

プログラムについて

メモリをいっぱい使っているので，つけたしたり，よけいなスペースはあけないでください。

目がチカチカするようだったら，85行を消してください。



《写真1》動きが速いぞ，がんばれ！

《写真2》ゲーム・オーバー。おつかれさん

WAR GAMEのプログラム・リスト

```
10 CGSET1,0:VIEW:SPRITEON:YO
=2:PLAY"T1":BEEP
40 X=76:Y=150:X1=25:X2=50:X3
=120:Y1=200:Y2=200:Y3=200:XA
=10:XB=5:XC=-3
50 FORSP=2TO4:DEFSPRITESP,(1
,1,0,0,0)="ブビヂッ":NEXT
60 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CH
R$(172)+CHR$(173)+CHR$(174)+
CHR$(175):DEFSPRITE1,(3,1,0,
0,0)=CHR$(213)+CHR$(213)+CHR
$(225)+CHR$(225)
65 IFYO=-1THEN420
67 LOCATE21,9:PRINTYO
80 S=STICK(0)
85 PALETS 1,13,RND(60),RND(6
0),RND(60)
90 IFS=1THENX=X+10:IFX>131TH
ENX=131
100 IFS=2THENX=X-10:IFX<20TH
ENX=20
105 IFS=4THENY=Y+5:IFY>170TH
ENY=170
106 IFS=8THENY=Y-5:IFY<100TH
ENY=100
110 IFY1>177THENY1=23:X1=RND
(112)+20:YA=RND(5)+2:A1=0
120 IFY2>177THENY2=23:X2=RND
(112)+20:YB=RND(5)+2:A2=0
130 IFY3>177THENY3=23:X3=RND
(112)+20:YC=RND(5)+2:A3=0
140 IFX1<20THENXA=8
145 IFY1<23THENY1=25:YA=15
150 IFX2<20THENXB=8
155 IFY2<23THENY2=25:YB=15
160 IFX3<20THENXC=8
165 IFY3<23THENY3=25:YC=15
170 IFX1>131THENXA=-8
180 IFX2>131THENXB=-8
190 IFX3>131THENXC=-8
200 IFY1>100THENIFRND(50)<5T
HENA1=1
210 IFY2>100THENIFRND(50)<5T
HENA2=1
220 IFY3>100THENIFRND(50)<5T
HENA3=1
230 IFA1=1THENYA=YA-1:IFY1<5
0THENYA=YA+4
240 IFA2=1THENYB=YB-1:IFY2<5
0THENYB=YB+4
250 IFA3=1THENYC=YC-1:IFY2<5
0THENYC=YC+4
260 X1=X1+XA:Y1=Y1+YA:X2=X2+
XB:Y2=Y2+YB:X3=X3+XC:Y3=Y3+Y
C
270 SPRITE0,X,Y:SPRITE2,X1,Y
1:SPRITE3,X2,Y2:SPRITE4,X3,Y
3
280 IFABS(X-X1)<10THENIFABS(
Y-Y1)<10THEN410
290 IFABS(X-X2)<10THENIFABS(
Y-Y2)<10THEN410
300 IFABS(X-X3)<10THENIFABS(
Y-Y3)<10THEN410
310 IFRE=1THENRETURN
320 IFSTRIG(0)<>8THEN80
330 MX=X:MY=Y:RE=1:PLAY"O3D0
"
340 MY=MY-14:SPRITE1,MX,MY:G
OSUB80
350 IFABS(MX-X1)<12THENIFABS
(MY-Y1)<15THENY1=200:GOSUB40
0
360 IFABS(MX-X2)<12THENIFABS
(MY-Y2)<15THENY2=200:GOSUB40
0
370 IFABS(MX-X3)<12THENIFABS
(MY-Y3)<15THENY3=200:GOSUB40
0
380 IFMY<40ORRE=0THENRE=0:SP
RITE1:GOTO80
390 GOTO340
400 RE=0:SC=SC+10:LOCATE20,3
:PRINTSC:PLAY"O1EC":RETURN
410 RE=0:DEFSPRITE0,(0,1,0,0
,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$
(182)+CHR$(183):SPRITE0,X,Y:
PLAY"O1#E5DC9":YO=YO-1:GOTO4
0
420 LOCATE4,10:PRINT"GAME OV
ER":PAUSE200:LOCATE3,10:PRIN
T"PLAY=[START]"
430 IFSTRIG(0)=1THENRUN
440 GOTO430
```

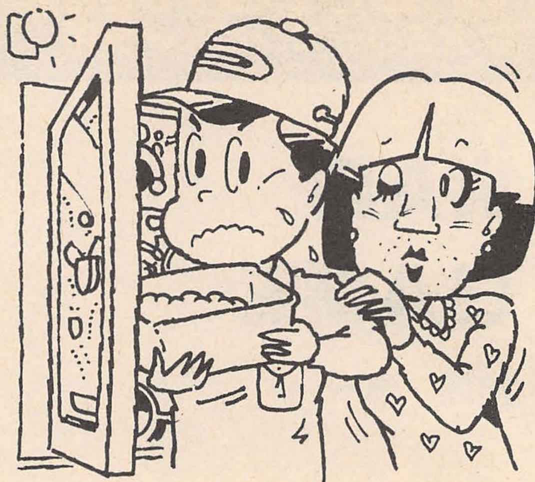
★〔無言の関所〕………………(大阪府池田市・佐久間　泰12才)……【影：…………。編：読者の挑発にのってしゃべらないつもりですか？影：…………。編：息とめちゃって!!影：……プハーッ!!編：……ギョーザ食べたね。】

コモドール64用

MAD WORKER

マッド ワーカー

黒澤 隆



ストーリー

この間のGAME　CENTERでは，えらい目にあった。ウエストN区のJ病院に1か月も入ってたおかげで，入院費をかせがなければならなくなってしまった。

短期間で高収入を得ようと，やってきたここはT区Eステーションのパチンコ・ホールである。オレの仕事は，玉をよけいにだしすぎないように，ホールを見回ることだ。さあ，今日もぐぁんばるぞ！　では，作業開始！

内容

ワーカーを[A][Z][<][>]で上下左右に動かし（白いのが自分），台のところまで行って，スペース・キーでカウンターをリセットしてやると，得点になります。

赤いワーカーは敵ではないのですが，ホモッ気があってよってくるので仕事になりません。赤いワーカーからは，必ず離れて作業を続けてください。

パチンコ台の，出玉カウンターが6000発にならないうちに，つぎつぎとリセットを続けてください。カウンターが6000をこえると，GAME　OVERです。

ゲームを続ける場合は[<]キーを，やめる場合は[>]キーを押してください。

プログラムについて

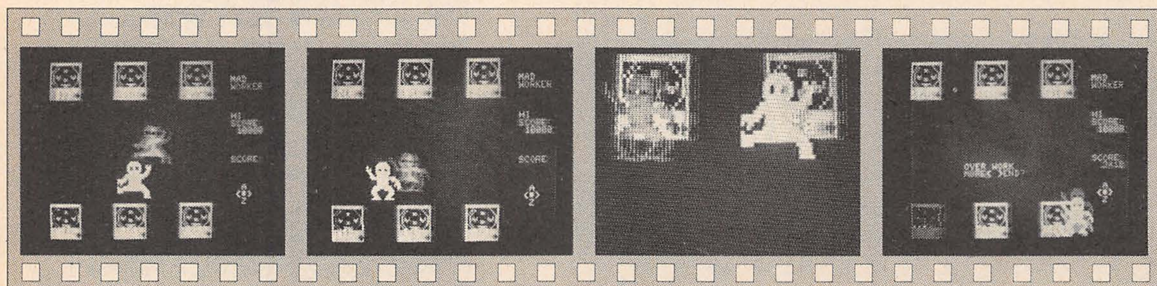
本来このGAMEは，覚えたてのマシン語を活用しようと作ったつもりだったのですが，今回は時間がないのでBASICのみです。次回からは，マシン語を使ってプログラムしてみたいと思ってます。

リストについては，できるだけ見やすいようにと，空白をめいっぱい入れました。もちろん，自分で入力するときには，けずってかまいません。

また，210行の5999，310行，320行の最後の数値をいじると，ゲームの難易度が変わります。

★

★



《写真1》スタコラスタコラ台まで急げ！

《写真2》赤いワーカーには気をつけよう

《写真3》台のところでスペース・キーを押す

《写真4》くれぐれも，赤いワーカーに注意を！

★ゲーム・センターによくいるやつシリーズ：うしろで人がたくさん待ってるのに，ゲーム・オーバーの音楽を最後までずっと聞いてるやつ。（東京都練馬区・しんちゃん13才）……【影：あわてないの！と一ぜんなのだ!!】

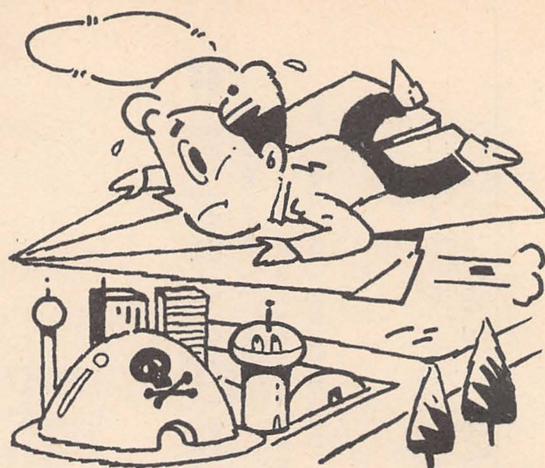
```
10 REM MAD WORKER
20 GOSUB 2000
30 GOSUB 1800
37 :
38 : REM MOVEMENT
39 :
40 MV = PEEK (197)
50 X(0) = X(0) + ( (MV=47) - (MV=44) )*25 + ( (X(0)>35) - (X(0)<210) )*25
60 Y(0) = Y(0) + ( (MV=10) - (MV=12) )*25 + ( (Y(0)>55) - (Y(0)<200) )*25
70 POKE VI , X(0) : POKE VI+1 , Y(0) : POKE 2040 , 32 + ( PEEK (162) AND1 )
80 POKE 2041 , 32 + ( PEEK (161) AND1 ) : POKE VI+2 , X(1) : POKE VI+3 , Y(1)
90 P = PEEK (VI+30) : IF (PAND3) = 3 THEN 200
100 IF (PAND1) <> 1 THEN 200
110 MV = PEEK (203) : IF MV <> 60 THEN 200
120 FOR SD = 34*64 TO 34*64+63 : POKE SI+11 , 17
130 POKE SI+7 , PEEK (SD) : POKE SI+8 , PEEK (SD+1)
140 POKE SI+11 , 16 : NEXT
150 T = - (P>=129) - (P>=65) - (P>=33) - (P>=17) - (P>=9) - (P>=5)
160 SC = SC + PEEK (161) : A(T) = 0 : PRINT LEFT$( D$ , 15 ) CHR$(156) ;
170 PRINT SPC(33) RIGHT$( "     " + MID$( STR$(SC) , 2 ) , 5 ) + "0"
200 T = 1 : FOR Y = 5 TO 24 STEP 19 : FOR X = 0 TO 24 STEP 12
210 A(T) = A(T) + PEEK (162) : IF A(T) <5999 THEN 230
220 POKE VI+40+T , 9 : POKE VI+27 , PEEK (VI+27) AND ( 255 - 2 ↑(T+1) )
230 PRINT LEFT$( D$ , Y ) LEFT$( C$ , X ) CHR$(5) ;
240 PRINT RIGHT$( "     " + MID$( STR$(A(T)) , 2 ) , 4 ) : T = T + 1
250 POKE SI+18 , 32 : POKE SI+18 , 33
260 POKE SI+14 , PEEK (63*64+S) : POKE SI+15 , PEEK (63*64+S+1)
270 S = S + 2 : IF S = 32 THEN S = 0
280 NEXT : NEXT
290 M = 0 : FOR D = VI+41 TO VI+46 : M = M OR ( PEEK (D) AND 15 ) : NEXT
300 IF M = 9 THEN 800
310 X(1) = X(1) + SGN( X(0) - X(1) ) * 13
320 Y(1) = Y(1) + SGN( Y(0) - Y(1) ) * 10
330 M = 0
390 GOTO 40
797 :
798 : REM DAY AFTER
799 :
800 PRINT LEFT$( D$ , 15 ) SPC(10) "OVER WORK" CHR$(154)
810 PRINT SPC(10) "MORE" CHR$(155) "< >" CHR$(158) "END" CHR$(30) "?"
820 IF SC > HS THEN HS = SC
830 POKE SI+4 , 33 : POKE SI+11 , 17 : POKE SI+18 , 33 : X = PEEK (162)
840 POKE SI , PEEK (32*64+S) : POKE SI+7 , PEEK (33*64+S) : Y = PEEK (161)
850 POKE SI+14 , PEEK (34*64+S) : POKE SI+1 , PEEK (32*64+S+1) : POKE VI , Y
860 POKE SI+8 , PEEK (33*64+S+1) : POKE VI+2 , X : POKE SI+15 , PEEK (34*64+S+1)
870 POKE VI+1 , X : POKE VI+3 , Y : S = S + 2 : IF S = 64 THEN S = 0
880 POKE SI+4 , 32 : POKE SI+11 , 16 : POKE SI+18 , 32
890 MV = PEEK (203) : IF MV = 47 THEN 30
900 IF MV = 44 THEN POKE VI+21 , 0 : PRINT CHR$(147) : END
910 GOTO 830
1797 :
1798 : REM PARA-SET
1799 :
1800 POKE VI+32 , 0 : POKE VI+33 , 11 : Z = 4
1810 FOR I = 50 TO 208 STEP 158 : FOR J = 23 TO 255 STEP 96
1820 POKE VI+Z , J : POKE VI+1+Z , I : Z = Z + 2 : NEXT J , I : POKE VI+27 , 252
1830 SI = 54272 : POKE SI+24 ,15 : POKE SI+5 , 168 : SC = 0
1840 POKE SI+6 , 168 : POKE SI+12 , 0 : POKE SI+13 , 240 : POKE SI+19 , 9
1850 POKE SI+20 , 0 : SC = 0
1860 D$ = CHR$(19) : FOR I = 1 TO 24 : D$ = D$ + CHR$(17) : NEXT
1870 FOR I = 1 TO 40 : C$ = C$ + CHR$(29) : NEXT
1880 X(0) = 150 : Y(0) = 160 : X(1) = 150 : Y(1) = 100 : PRINT CHR$(147)
1890 PRINT CHR$(5) SPC(33) CHR$(17) "MAD" : PRINT CHR$(158) SPC(33) "WORKER"
1900 PRINT SPC(33) RIGHT$( D$ , 3 ) CHR$(153) "HI" CHR$(154)
1910 PRINT SPC(33) "SCORE" CHR$(159)
1920 PRINT SPC(33) RIGHT$( "     " + MID$( STR$(HS) , 2 ) , 5 ) + "0"
1930 PRINT RIGHT$( D$ , 3 ) CHR$(153) SPC(33) "SCORE" RIGHT$( D$ , 3)
1940 PRINT SPC(35) CHR$(5) CHR$(65) : PRINT SPC(34) CHR$(60) CHR$(158) ;
1950 PRINT CHR$(125) CHR$(5) CHR$(62) : PRINT SPC(35) CHR$(90)
1960 FOR T = 1 TO 6 : A(T) = 0 : POKE VI+40+T , 8 : NEXT
1970 S = 0
1990 RETURN
1997 :
1998 : REM DATA READING
1999 :
2000 VI = 53248 : POKE VI+21 , 255 : POKE VI+23 ,255 : POKE VI+29 , 255
2010 Z = 0 : HS = 1000
2020 FOR Y = 50 TO 100 STEP 50 : FOR X = 50 TO 200 STEP 50
2030 POKE VI+Z , X : POKE VI+1+Z , Y : Z = Z+2 : NEXT X , Y
2040 POKE VI+39 , 15 : POKE VI+40 , 2 : POKE 2040 , 32 : POKE 2041 , 33
2050 FOR I = 0 TO 5 : POKE 2042+I , 34 : NEXT
2060 FOR I = 0 TO 64*3-1 : READ Q : POKE 32*64+I , Q : PRINT I ":" Q : NEXT
2070 FOR I = 63*64 TO 63*64+31 : READ Q : POKE I , Q : PRINT I ":" Q : NEXT
2080 QA = 0
2090 RETURN
2097 :
2098 : REM WORKER 1 DATA
2099 :
2100 DATA   0,126,  0,  0,255,  0,  1,255,141
2110 DATA   1,153,143,  1,153,135,  1,255,142
2120 DATA   0,255, 30,  3,255,252,  7,255,248
2130 DATA  15,255,224,254,255,128,252,255,128
2140 DATA 176,255,128, 33,255,224,143,255,240
2150 DATA 255,255,248,255,255,252,240,  0, 62
2160 DATA   0,  0, 30,  0,  0, 30,  0,  0, 31, 32
2197 :
2198 : REM WORKER 2 DATA
2199 :
2200 DATA   0,126,  0,  0,255,  0,193,255,128
2210 DATA 209,255,128,241,153,128,113,255,128
2220 DATA  57,255,128, 28,255,  0, 31,255,248
2230 DATA  15,255,252,  0,255, 62,  0,255,  6
2240 DATA   0,255, 15,  3,255,203,  7,255,227
2250 DATA  15,199,240, 15,  0,240, 15,  0,240
2260 DATA   7,129,224,  3,195,192, 15,231,240, 33
2297 :
2298 : REM PACHINKO BOAD DATA
2299 :
2300 DATA 255,255,255,255,255,255,196,  0, 67
2310 DATA 203,  0, 35,212, 28, 19,232, 28, 11
2320 DATA 208,  0,  7,212,128,151,215,128,247
2330 DATA 211, 28,103,208, 28,  7,232,  0, 11
2340 DATA 212,127, 19,202, 28, 35,255,255,255
2350 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,251
2360 DATA 255,255,241,255,255,251,255,255,255, 34
2397 :
2398 : REM MUSIC DATA
2399 :
2400 DATA 207, 17,207, 17,112, 22, 48, 25,244, 29,159, 33,159, 33,224, 44
2410 DATA 224, 44,159, 33,159, 33, 69, 28, 48, 25,112, 22,112, 22,207, 17
9990 :
9991 : REM 19841984198419841984
9992 : REM @                    @
9993 : REM @  CODE NO. IS EJ2007  @
9994 : REM @  PROG.NO. IS 000004  @
9995 : REM @  FOR COMMODORE - 64  @
9996 : REM @  COMP-UP AT JUN, 15  @
9997 : REM @                    @
9998 : REM 19841984198419841984
9999 :
```


★美紀ちゃん，告白します。ぼくはキミが♡でーす‼本当でーす‼（この♡マークの使いかた，イカスでしょ！）。（神奈川県横須賀市・おじさん14才）……【影：これじゃあ，告白になんないじゃん。なあ，隆幸くん？】

FM-7/77用

PAPER PLANE（ペーパー プレーン）

TOSHIYUKI



STORY

ある日，あなたはひまなので，紙飛行機でも飛ばそうと紙飛行機を持って，外にでました。しかしそのとき，あたりはまっ暗になってしまいました。

おどろいたあなたは，家に入ろうとしましたが，あたりにはなにもなく，ただ目の前には巨大化した紙飛行機があるだけでした……。

GAMEの説明

このゲームは，３Ｄ画面のゲームです。

ＲＵＮしたあと，なにか適当なキーを押すと，ゲーム・スタートです。画面の中央よりやや下で，くるくる回っているのが，あなたの紙飛行機です。移動は，[8][2][4][6]で上下左右，ストップは，[5]です。

ゲームが始まると，向こうから，四角形が二重になったのがきます。それが，ゲートです。大きいほうの四角のはしが，黄色の線へきたら，小さいほうの四角をくぐりぬけてください。小さい四角の中以外は，ガラス張りになっているので，ぶつかるとゲーム・オーバーになってしまいます。

１個めのゲートをくぐりぬけると，赤い線が２本，変な音をだしながらせまってきます。これはビーム・システムで，両はしが黄色の所へくるときのＹ軸に，紙飛行機のＹ軸があってしまうと，ビームがでます。

プログラムについて

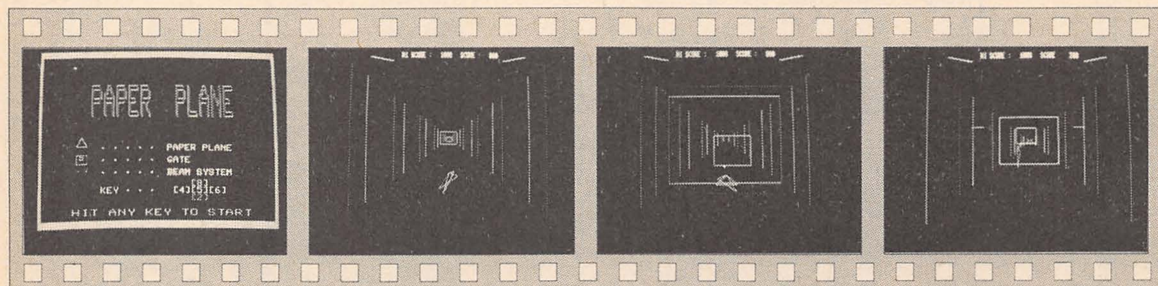
このゲームは，パレット機能を使っているので，ＦＭ－８では動きません。

メインの中では，なるべくＩＦ文は使わずに，論理式を使っていますので，多少速くなりました。

それから，最初のデモ（50～200行）は，はぶいてもかまいません。

CHECKER FLAG

Dr.D：パレットの代表的な使いかただな。画面はシンプルだが，オールＢＡＳＩＣだから，このくらいが速度的にみてちょうどよいだろう。テン・キーからの入力の処理がおもしろいな。380～440行は，各自調べること。ただ，能率的ではない。



《写真１》３Ｄ画面のリアル・ゲーム!!

《写真２》せん回しながら飛行する紙飛行機

《写真３》ゲートをくぐる瞬間です

《写真４》ビーム・システムに気をつけろ！

★僕のＦＭ－７のそばにはカラオケが置いてある。おかげで，ＣＰＵはカラオケのど自慢を聞かせると，６重和音のステレオ音楽を歌いだす。（福島県二本松市・橋本智彰13才）……【影：♪ワワワワワワ♪－６重和音でした。】

PAPER PLANE のプログラム・リスト

```
1 '
2 '
3 '    PAPER  PLANE                    1984 / 9 / 7
4 '
5 '                                    By TOSHIYUKI
6 '
10 FOR C=0TO 7:COLOR=(C,C):NEXT
20 COLOR 7,0:CLS:WIDTH 80,25
30 RANDOMIZE TIME:DEFINT G-O,U-Z
40 T=3.14159/180:HS=10
50 ' ************************  ﾀｲﾄﾙ & ｾｯﾒｲ  ***********************************
60 PLAY "O5V15L16S1","O5V15L16S1"
70 PLAY "CCCDDDEDCEEEFGFGFR4GFDCECDECC","EEEEEEDCDEEER4DCDEDCEDCDDEDC"
80 'ﾀｲﾄﾙ
90 LINE(0,0)-(79,24),"■",1,B
100 FOR I=0 TO 2 STEP2:SYMBOL(140+I,40+I),"PAPER  PLANE",4,5,2,,XOR:NEXT
110 CONNECT(118,100)-(104,110)-(132,110)-(118,100),4
120 LINE(104,120)-(132,130),PSET,4,B:LINE(112,122)-(121,125),PSET,4,B
130 LINE(104,138)-(110,138),PSET,2:LINE(126,138)-(132,138),PSET,2
140 SYMBOL(150,108),"  ・ ・ ・ ・ ・  PAPER PLANE",2,1,5
150 SYMBOL(150,122),"  ・ ・ ・ ・ ・  GATE        ",2,1,3
160 SYMBOL(150,136),"  ・ ・ ・ ・ ・  BEAM SYSTEM",2,1,7
170 SYMBOL(150,148),"                   [8]     ",2,1,1
180 SYMBOL(150,156)," KEY ・ ・ ・   [4][5][6] ",2,1,6
190 SYMBOL(150,164),"                   [2]     ",2,1,2
200 SYMBOL(90,180),"HIT ANY KEY TO START",3,1,4
210 A$=INPUT$(1)
220 '**********************  ｶﾞﾒﾝ  *******************************************
230 CLS:COLOR=(5,2)
240 FOR A=0 TO 100:LX=A*3
250 COLOR C:C=C+1:IF C>=4 THEN C=1
260 CONNECT(320-LX,100+A)-(320-LX,100-A):CONNECT(320+LX,100+A)-(320+LX,100-A)
270 A=A+(A/5):NEXT
280 LINE(320-50*3,10)-(320-70*3,5),PSET,6:LINE(320+50*3,10)-(320+70*3,5),PSET,6
290 '*************************  MAIN  ***************************************
300 ' START
310 S=1:SC=0:X=320:Y=150:X1=0:Y1=0:A=0:EA=30:EX=0:EY=0:W=0:B=0
320 FP=1:PX=320:PY=100:PEY=10:GOSUB 800:GOSUB 840
330 COLOR 7:LOCATE 24,0:PRINTUSING"HI SCORE : ####00    SCORE :####00";HS;SC
340 LINE(320-FB*3,100-FB)-(320+FB*3,100+FB),XOR,4,B
350 LINE(BX-FB,BY-FB/3)-(BX+FB,BY+FB/3),XOR,4,B
360 PSET(X,Y,4,XOR)
370 ' PLAYER
380 K=VAL(INKEY$):ON -(K=0) GOTO450
390 ON -(K<6)-(K<5)-(K<7)-(K<3)-(K<9) GOTO 440,410,400,420,430
400 EX= 0:EY= 0:GOTO 450
410 EX= 16:EY= 0:EA= 30:GOTO 450
420 EX=-16:EY= 0:EA=-30:GOTO 450
430 EX= 0:EY= 8:GOTO 450
440 EX= 0:EY=-8
450 CONNECT(X+W,Y-B)-(X-X1,Y-Y1)-(X+X1,Y+Y1)-(X+W,Y-B),4,XOR
460 A=A+EA:B=(Y-100)/5:W=(320-X)/5
470 X1=COS(T*A)*30:Y1=SIN(T*A)*30*.4495
480 X=X+EX:X=X+EX*(((X)120)*(X<520))-1)
490 Y=Y+EY:Y=Y+EY*(((Y)40)*(Y<160))-1)
500 CONNECT(X+W,Y-B)-(X-X1,Y-Y1)-(X+X1,Y+Y1)-(X+W,Y-B),4,XOR
510 ' ｽｽﾑ
520 COLOR=(C,0)
530 C=C+1:C=(C-1)*-(C<4)+1
540 COLOR=(C,4)
550 '****************************  GATE  *************************************
560 LINE(320-FB*3,100-FB)-(320+FB*3,100+FB),XOR,4,B
570 LINE(BX-FB,BY-FB/3)-(BX+FB,BY+FB/3),XOR,4,B
580 FB=FB+1+(FB/5):BX=BX+FB/BEX:BY=BY+FB/BEY
590 ON -(FB>100) GOSUB 800
500 LINE(320-FB*3,100-FB)-(320+FB*3,100+FB),XOR,4,B
610 LINE(BX-FB,BY-FB/3)-(BX+FB,BY+FB/3),XOR,4,B
620 ON (FB>50)*(FB<60) GOSUB 890
630 '****************************  BEAM  ***************************************
640 ON (FB<50)*(S=1) GOTO 380:S=0
650 LINE(PX-FP*2,PY)-(PX-FP*2.5,PY),XOR,5
660 LINE(PX+FP*2,PY)-(PX+FP*2.5,PY),XOR,5
670 FP=FP+(FP/5)+1
680 PY=PY+FP/PEY
690 ON -(FP>100) GOSUB 840
700 LINE(PX-FP*2,PY)-(PX-FP*2.5,PY),XOR,5
710 LINE(PX+FP*2,PY)-(PX+FP*2.5,PY),XOR,5
720 IF RND<.9 THEN 760
730 LINE(PX-FP*2,PY)-(PX+FP+2,PY),XOR,4
740 PLAY"V1506L32CL16E","V1505L32EL16A"
750 LINE(PX-FP*2,PY)-(PX+FP+2,PY),XOR,4
760 ON (FP>50)*(FP<70) GOTO 780
770 GOTO 380
780 IF Y-7<PY AND Y+8>PY THEN GOTO 920:ELSE 380
790 'GATE ｻﾞﾋｮｳ
800  FB=1:BX=320:BY=100
810  Q=RND:BEX=(5+INT(RND*10))*((Q>.5)-(Q<.5))
820  Q=RND:BEY=(10+INT(RND*10))*((Q>.5)-(Q<.5))
830 RETURN
840 'BEAM ｻﾞﾋｮｳ
850  FP=1:PX=320:PY=100
860  Q=RND:PEY=(10+INT(RND*10))*((Q>.5)-(Q<.5))
870 RETURN
880 ' *******************************  ｸｸﾞｯﾀｶ ?  ****************************
890 IF X-15< BX-FB OR X+15> BX+FB OR Y-7< BY-FB/3 OR Y+7> BY+FB/3 THEN 950
900 PLAY"L3203EA","L3202BB":SC=SC+1:IF SC>HS THEN HS=SC
910 LOCATE 24,0:PRINTUSING"HI SCORE : ####00   SCORE  ####00 ";HS;SC:RETURN
920 '****************************  GAME OVER  ********************************
930 LINE(320-FP*2,PY)-(320+FP*2,PY),XOR,4
940 PLAY"V1506L32CL16E","V1505L32EL16A"
950 CONNECT(X+W,Y-B)-(X-X1,Y-Y1)-(X+X1,Y+Y1)-(X+W,Y-B),1,XOR
960 FOR I=0TO 100:COLOR=(5,I MOD 7+1):BEEP1:BEEP0:NEXT
970 FOR I=0TO 500:NEXT
980 LINE(320-FB*3,100-FB)-(320+FB*3,100+FB),XOR,4,B
990 LINE(BX-FB,BY-FB/3)-(BX+FB,BY+FB/3),XOR,4,B
1000 LINE(PX-FP*2,PY)-(PX-FP*2.5,PY),XOR,5
1010 LINE(PX+FP*2,PY)-(PX+FP*2.5,PY),XOR,5
1020 LINE(320-FP*2,PY)-(320+FP*2,PY),XOR,4
1030 CONNECT(X+W,Y-B)-(X-X1,Y-Y1)-(X+X1,Y+Y1)-(X+W,Y-B),5,XOR
1040 IF SC<>HS THEN 1070
1050 FOR X=0 TO 79:X=X+(X/10):SYMBOL(X*8,150),"HI SCORE !",1,1,7,,XOR
1060 PLAY"O7A":SYMBOL(X*8,150),"HI SCORE !",1,1,7,,XOR:NEXT
1070 SYMBOL(90,90),"  G A M E   O V E R   ",3,1,7
1080 SYMBOL(90,110),"HIT [S] KEY TO START",3,1,5
1090 C=C+1:IF C=4 THEN C=1
1100 COLOR=(C,4)
1110 A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s" THEN 220
1120 E=E+1:IF E>5 THEN E=0 ELSE  1110
1130 COLOR=(C,0):GOTO 1090
```

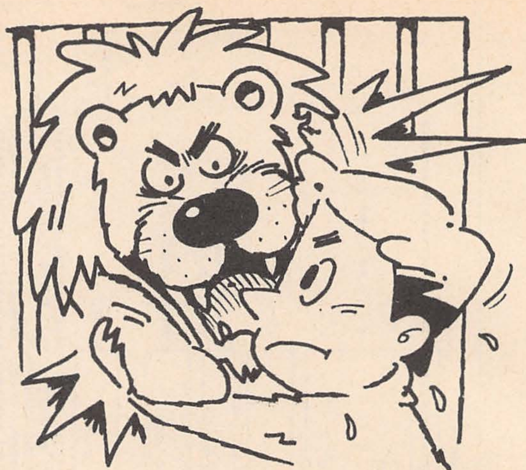
- 10〜40: 初期設定
- 50〜210: タイトルとゲーム説明
- 220〜280: 初期画面
- 300〜360: 初期設定
- 380〜440: PAPER PLANEの方向をきめる
- 450〜500: PAPER PLANEの座標をきめ書く
- 510〜540: バックを前にすすめる
- 560〜610: GATEを動かす
- 640〜710: ビームシステムを動かす
- 720〜750: ビームを射つ
- 760〜780: ビームが，PAPER PLANEにあたったか？
- 790〜820: 初期GATEの座標
- 840〜870: 初期ビームシステムの座標
- 880〜910: PAPER PLANEがGATEをくぐったか？
- 930〜960: ビーム，ゲームにあたった時の処理
- 980〜1030: 画面上のキャラクターを消す
- 1050〜1060: ハイスコアの時の処理
- 1070〜1130: GAME OVER処理

★ドルアーガのイシターでギャグをひとつ。イシターが倒れてる。「どなイシター」。(福岡市・浦野のアホ12才)
……【編：こういうギャグは，影さんの18番です。影：ラーメン1番ギャグ18番。では，ギャグを一〝罪〟。】

FM-7/77/(8)用

Mr. POO!（ミスター プー）

伊藤　和弘



STORY

なぜか，悪いこともしていないのに，おかしな監獄に入れられてしまったあなた。理由は？　そう，いつのまにかあなたは，伝説の小人〝プー〟になっていたのです。

〝プー族〟を憎む〝パァー族〟は，監獄に猛獣？　タムタムとボンボンを入れました。さて，あなたの運命はいかに……。

遊びかた

テン・キーの[8][2][4][6]で，上下左右にPOOが移動，その他のキーで止まります。さらに，進行方向にある[?]のブロックを，破壊，移動させることができ，それぞれ[X][Z]のキーを使います([X][Z]は大文字にしておくこと)。

〝PLAY　Mr. POO!〟の表示で，好きなキーを押すと，DEMOになります。そこでまた，好きなキーを押すと，ゲームがスタートします。

〝X〟パワーは，あと何回ブロックを破壊できるかの表示です。この数は，敵をブロックでつぶすことにより，増やすことができます。また，破壊したブロックの中にキーがあった場合，それを取ると[⚿]を通過することができます。

すべての[⚿]を通過すると，ラウンド・クリアで，つぎの面へと進みます。

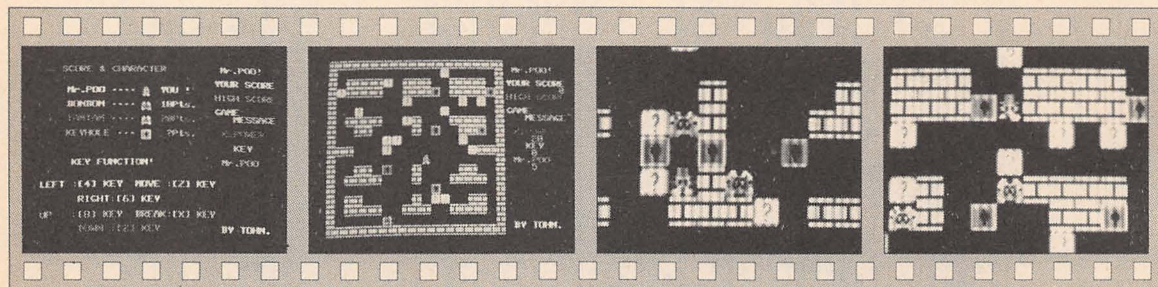
敵には2段階のスピードがあり，面が進むごとに速くなります。また〝X〟パワーは重要で，へたなやりかたをしてしまうと，面クリアができなくなってしまいます。

CHECKER FLAG

Dr.D：これだけのキャラクタを，よく考えたと思うな。実際，読者の投稿プログラムの多くは，キャラクタに工夫をこらしてるようだ。しかし，ここまでできれば，まずは合格ということだな。

影：キャラクタはいいけど，ゲーム・パターンとしてはマンネリの気がしないでもないね。そこで提案だけど，3Dゲームにチャレンジしてみないかい？

編：3D風に画面を作るのが，案外難しいんですけどね。



《写真1》楽しいキャラクタが総出演！　《写真2》ゲーム開始。まずはブロックへ向かう　《写真3》ブロックをどかしてキーを取る　《写真4》キーを取ったらキー・ホールを通過！

★私は疑問に思う。影さんは，どうやって電波新聞社に入社したのだろうか。さては，影さんが編集長の弱みをにぎってきるのでは？(北海道滝川市・マッピーもどき)……【影：こうやって，ギューッ！編集長：く，首が…。】

《第1表》プログラムの説明

60～ 350	メインになっていて，POOの移動，ブロックの移動，破壊または敵をやっつけたときの処理
360～ 390	敵のワープする場所を決める
400～ 510	TAM TAM，BON BONの移動
610～ 650	SCORE，その他の表示
660～ 740	ゲーム・オーバーのときの処理
750～ 830	POOが死んだときの表示
840～ 880	ラウンド・クリアの処理
890～1000	画面右はしの字の表示
1010～1120	画面作り，その他
1130～1150	画面のデータの読込み
1160～1350	画面のデータ
1360～1460	初期設定，その他
1470～1880	キャラクタのデータ読込み
1890～2100	DEMO

改造について

デモなど書くのがおそい！　と思う人は，SYMBOL文のまわりのFOR文，NEXT文を取れば，速くなります。

画面DATAについては，1がカベ，0が道になりますから，前のDATAにならって自由に変えてください。ただし，POOのでる位置とTAM TAM，BON BONのでる位置は(初期設定の所の位置)，1にしないでください。

最後に

文字については，太い字のほうが好きなのでそうしました。また，アイデアがありきたりのものですいません。

参　考

BASICマガジン　1984年7月号
「BOMBER MAN」

Mr.POOのプログラム・リスト

```
10 REM ┌──────────────────────────────────────────────┐
20 REM |THE COMPUTER GAME ══Mr.POO!══ for FM-7 By TOHN. 1984/11|
30 REM └──────────────────────────────────────────────┘
40 REM
50 GOTO 1370
60 REM >>>>> .MAIN. <<<<<
70 IN=PEEK(&HFD01):IF IN>&H39 THEN 100ELSE PLAY"O5L64A"
80 XX=(IN=&H34)-(IN=&H36):XP=XX
90 YY=(IN=&H38)-(IN=&H32):YP=YY
100 XPP=MX+XP:YPP=MY+YP:IF SC(XPP,YPP)=0 THEN 320 ELSE XX=0:YY=0
110 ON SC(XPP,YPP) GOTO 320,130,290,120
120 XX=XP:YY=YP:KET=KET+1:PLAY"o7l16fl8o8c":GOSUB 640:SC(XPP,YPP)=0:GOTO320
130 IF IN=88 AND XK>0 THEN 140 ELSE 170
140 XK=XK-1:GOSUB 630:SC(XPP,YPP)=0:LINE(XPP*25,YPP*11)-(XPP*25+24,YPP*11+10),PR
ESET,,BF:PLAY"O4L32CD"
150 IF SK(XPP,YPP)=1 THEN PUT@A(XPP*25,YPP*11)-(XPP*25+24,YPP*11+10),KE%,PSET:SK
(XPP,YPP)=0:SC(XPP,YPP)=4
160 GOTO 320
170 IF IN=90 AND SC(MX+XP*2,MY+YP*2)=0 THEN 180 ELSE 320
180 SC(XPP,YPP)=0:SC(MX+XP*2,MY+YP*2)=2:PLAY"O1L4C"
190 IF SK(XPP,YPP)=1 THEN SK(XPP,YPP)=0:SK(MX+XP*2,MY+YP*2)=1
200 LINE(XPP*25,YPP*11)-(XPP*25+24,YPP*11+10),PRESET,,BF
210 PUT@A((MX+XP*2)*25,(MY+YP*2)*11)-((MX+XP*2)*25+24,(MY+YP*2)*11+10),BR%,PSET
220 IF MX+XP*2=TX AND MY+YP*2=TY THEN PLAY"L3205CDE","L3206ECD":GOTO230 ELSE 250
230 GOSUB 370
240 IF RH=-3 THENTX=RX:TY=RY:TKX=RX:TKY=RY:XK=XK+1:SC=SC+10:GOSUB 630:GOSUB 620
ELSE 230
250 IF MX+XP*2=TX1 AND MY+YP*2=TY1 THEN PLAY"L3205FGA","L3206AFG":GOTO260ELSE 32
0
260 GOSUB 370
270 IF RH=-3 THENTX1=RX:TY1=RY:TKX1=RX:TKY1=RY:XK=XK+1:SC=SC+20:GOSUB630:GOSUB62
0ELSE260
280 GOTO 320
290 IF KET>0 THEN SC=SC+100*RND:PLAY"o6l32cegceg":GOSUB 620:GOTO 300 ELSE 320
300 XX=XP:YY=YP:KET=KET-1:GOSUB 640:KEP=KEP+1:SC(XPP,YPP)=0:IF KEP-1=KP THEN 840
310 IF KEP<KP-RD THEN T=0 ELSE T=1
320 LINE(KX*25,KY*11)-(KX*25+24,KY*11+10),PRESET,,BF
330 MX=MX+XX:MY=MY+YY
340 IF K=1 THEN PUT@A(MX*25,MY*11)-(MX*25+24,MY*11+10),PO1%,PSET ELSE PUT@A(MX*2
5,MY*11)-(MX*25+24,MY*11+10),PO2%,PSET
350 KX=MX:KY=MY:SWAP K,J:GOTO 410
360 REM >>>>> .RANDOM MOVE. <<<<<
370 RX=RND(1)*17+1:RY=RND(1)*16+1
380 RH=(SC(RX,RY)=0)+(MX+2<RX)+(MX-2>RX)+(MY+2<RY)+(MY-2>RY)
390 RETURN
400 REM >>>>> .TAMTAM & BOMBOM MOVE. <<<<<
410 IF T THEN 420 ELSE ON K GOTO 420,520
420 IF RND<.05 THEN GOSUB 370:IF RH=-3 THEN TX=RX:TY=RY
430 TXX=SGN(MX-TX):TYY=SGN(MY-TY)
440 IF SC(TX+TXX,TY)<>0 THEN 450 ELSE IF TX=MX THEN 450 ELSE TX=TX+TXX:GOTO 470
450 IF SC(TX,TY+TYY)<>0 THEN 460 ELSE TY=TY+TYY:GOTO470
460 IF SC(TX-TXX,TY)=0 THEN TX=TX-TXX
470 LINE(TKX*25,TKY*11)-(TKX*25+24,TKY*11+10),PRESET,,BF
480 PUT@A(TX*25,TY*11)-(TX*25+24,TY*11+10),MO1%,PSET:PLAY"O2L32E"
490 IF MX=TX AND MY=TY THEN 670
500 TKX=TX:TKY=TY:IF T THEN 520 ELSE 70
510 REM
520 IF RND<.04 THEN GOSUB 370:IF RH=-3 THEN TX1=RX:TY1=RY
530 TXX=SGN(MX-TX1):TYY=SGN(MY-TY1)
540 IF SC(TX1,TY1+TYY)<>0 THEN 550 ELSE IF TY1=MY THEN 550 ELSE TY1=TY1+TYY:GOTO
 570
550 IF SC(TX1+TXX,TY1)<>0 THEN 560 ELSE TX1=TX1+TXX:GOTO570
560 IF SC(TX1,TY1-TYY)=0 THEN TY1=TY1-TYY
570 LINE(TKX1*25,TKY1*11)-(TKX1*25+24,TKY1*11+10),PRESET,,BF
580 PUT@A(TX1*25,TY1*11)-(TX1*25+24,TY1*11+10),MO2%,PSET:PLAY"O2L32G"
590 IF MX=TX1 AND MY=TY1 THEN 670
600 TKX1=TX1:TKY1=TY1:GOTO70
610 REM >>>>> .PRINT SCORE. <<<<<
620 LOCATE 32,4:PRINTUSING"########";SC:RETURN
630 LOCATE 33,11:PRINT XK:RETURN
640 LOCATE 33,13:PRINT KET:RETURN
650 LOCATE 33,15:PRINT PO:RETURN
```

★ベーマガを買ってはや1年，いったいオレはなんのために買っていたんだ……影さん，教えてくれ!!(青森県五所川原市・MAX14才)……【影：お答えします。あなたは電波新聞社を発展させるために買っているのだ。】

```
660 REM >>>>> .GAME OVER. <<<<<
670 PO=PO-1:IF PO<1 THEN GOSUB 650:GOTO 680 ELSE 760
680 PLAY"O6L16CEGABCCEGABCCEGABL8C"
690 FOR I=1 TO 3:SYMBOL(54+I*5,64),"GAME OVER",5,3,I:NEXT
700 IF SC>HSC THEN HSC=SC:LOCATE 32,6:PRINTUSING"########";HSC
710 FOR I=0 TO 8000:NEXT
720 SYMBOL(50,180),"REPLAY? YorN",4,2,2:U$=INKEY$
730 A$=INPUT$(1):IF A$="Y" THEN 1430
740 GOSUB 1900:GOTO 1430
750 REM >>>>> .Mr.POO OUT. <<<<<
760 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOSUB 650
770 FOR I=0 TO 5:PUT@A(MX*25,MY*11)-(MX*25+24,MY*11+10),PO1%,PSET:BEEP1:FOR X=0
TO 200:NEXT:BEEP0
780 PUT@A(MX*25,MY*11)-(MX*25+24,MY*11+10),PO2%,PSET:BEEP1:FOR X=0 TO 200:NEXT:B
EEP0:NEXT
790 PUT@A(MX*25,MY*11)-(MX*25+24,MY*11+10),PO3%,PSET:FOR I=0 TO 1000:NEXT
800 LINE(MX*25,MY*11)-(MX*25+24,MY*11+10),PRESET,,BF
810 GOSUB370:IF RH=-3 THEN 820 ELSE 810
820 GOSUB 370:IF RH=-3 THEN 830 ELSE 820
830 TX=RX:TY=RY:TX1=RX:TY1=RY:GOTO 70
840 REM >>>>> .ROUND CLEAR. <<<<<
850 PLAY"O7L16CDFEGABL2A":SC=SC+XK*100
860 BRS=RND(1)*10+10:RD=RD+1:GA=RD*4 MOD 3
870 LINE(0,0)-(480,200),PRESET,,BF
880 GOTO 1450
890 REM >>>>> .GAMEN. <<<<<
900 FOR I=0 TO 3
910 SYMBOL(496+I,8),"Mr.POO!",2,1,6
920 SYMBOL(480+I,24),"YOUR SCORE",2,1,7
930 SYMBOL(480+I,40),"HIGH SCORE",2,1,4
940 SYMBOL(480+I,56),"GAME",2,1,3
950 SYMBOL(528+I,64),"MESSAGE",2,1,3
960 SYMBOL(496+I,80),"X.POWER",2,1,2
970 SYMBOL(528+I,96),"KEY",2,1,6
980 SYMBOL(496+I,112),"Mr.POO",2,1,1
990 SYMBOL(496+I,184),"BY TOHN.",2,1,7
1000 NEXT I:RETURN
1010 REM >>>>> .SCREEN. <<<<<
1020 LINE(0,0)-(480,200),PRESET,,BF:FOR X=0 TO 19:FOR Y=0 TO 17
1030 SC(X,Y)=VAL(MID$(GA$(GA,Y),X+1,1))
1040 IF SC(X,Y)=1 THEN PUT@A(X*25,Y*11)-(X*25+24,Y*11+10),WA%,PSET:NEXT Y,X:ELSE
 NEXT Y,X
1050 FOR I=0 TO BRS:GOSUB 1120
1060 SC(RX,RY)=2:PUT@A(RX*25,RY*11)-(RX*25+24,RY*11+10),BR%,PSET:NEXT
1070 FOR I=0 TO BRS*.3:GOSUB 1120
1080 SC(RX,RY)=3:PUT@A(RX*25,RY*11)-(RX*25+24,RY*11+10),KH%,PSET:NEXT
1090 FOR I=0 TO BRS*.3
1100 RX=(RND(1)*17+1):RY=(RND(1)*16+1):IF SC(RX,RY)=2 AND SK(RX,RY)<>1 THEN SK(R
X,RY)=1:NEXT ELSE 1100
1110 KP=BRS*.3:GOSUB 620:GOSUB 630:GOSUB 640:GOSUB 650:BEEP:RETURN
1120 RX=(RND(1)*17+1):RY=(RND(1)*16+1):IF SC(RX,RY)=0 AND MX<>RX AND MY<>RY AND
TX<>RX AND TY<>RY THEN RETURN ELSE 1120
1130 REM >>>> .GAMEN DATA. <<<<<
1140 RESTORE 1170:DIM GA$(2,17):FOR Y=0 TO 17:FOR X=0 TO 2:READ GA$(X,Y):NEXT X,
Y
1150 RETURN
1160 '----------------------------------------------------------------
1170 DATA 11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
1180 DATA 10000000000000000001,10000000000000000001,10000000000000000001
1190 DATA 10111100111001111101,10011111010111111001,10011100111001111001
1200 DATA 10111100111001111101,10010000000000001001,10001100111001100001
1210 DATA 10000000000000000001,10000011101110000001,10000000000000000001
1220 DATA 10000000000000000001,10011110000001111001,10001100111001100001
1230 DATA 10111100010001111101,10000000000000000001,10011100111001111001
1240 DATA 10011000010000011001,10000000010000000001,10000000000000000001
1250 DATA 10000000000000000001,11001100000000110011,10000000000000000001
1260 DATA 11100000000000000111,10000100000000100001,10111100111001111101
1270 DATA 10000000000000000001,10011110000001111001,10000000000000000001
1280 DATA 10011000010000011001,10000000000000000001,10000000000000000001
1290 DATA 10111100010001111101,10010000000000001001,10011100111001111001
1300 DATA 10000000000000000001,10011111000111111001,10011100111001111001
1310 DATA 10110000010000001101,10000000000000000001,10000000000000000001
1320 DATA 10111100111001111101,10000111101111110001,10011110010011111001
1330 DATA 10000000000000000001,11100000000000000111,10000000000000000001
1340 DATA 11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
1350 '----------------------------------------------------------------
1360 REM >>>>> .START. <<<<<
1370 DEFINTA-Z:RANDOMIZE TIME:DIM SC(19,17),SK(19,17):GOSUB 1470:GOSUB 1140
1380 WIDTH40.25:COLOR 7:FOR I=0 TO 3:SYMBOL(200+I,50),"PLAY  Mr.POO!",2,1,6:NEXT
1390 A$=INPUT$(1):PLAY"S9M5000L2C","S9M5000L2E","S9M5000L2G"
1400 FOR I=0 TO 3:SYMBOL(250+I,100),"START!",2,1,4:NEXT:FOR T=0 TO 7000:NEXT
1410 CLS
1420 FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,0):NEXT:GOSUB 890:GOSUB 1920
1430 K=1:J=2:GA=0:BRS=15:XK=20:PO=5:T=0:RD=0:SC=0
1440 REM-----------------------
1450 MX=10:MY=10:KX=10:KY=10:TX=4:TY=16:TKX=4:TKY=16:TX1=4:TY1=16:TKX1=4:TKY1=16
:KEP=0:KET=0
1460 GOSUB 1020:GOTO 70
1470 REM >>>>> .CHARACTER DATA. <<<<<
1480 DIM MO1%(52),MO2%(52),BR%(52),WA%(52),KE%(52),KH%(52),PO1%(52),PO2%(52),PO3
%(52):RESTORE 1500
1490 FOR I=0 TO 52:READ MO1%(I):NEXT I
1500 DATA 0,3,-16264,2032,32527,8177,-6224,-30992,29465,-15887,1148,-5064
1510 DATA 28162,-96,63,-32768,0,0,0,960,30727,-3969,4088,16359,-16383,-4096
1520 DATA 0,0,0,0,-2048,4063,-32705,16768,3072,0,3,-16264,2032,32527,6193
1530 DATA -6272,244,792,1537,1027,0,504,15,-128,16383,-32753,-8192
1540 FOR I=0 TO 52:READ MO2%(I):NEXT I
1550 DATA 0,3,-16264,4082,-50,8177,-6224,-30992,29465,-15887,1148,-5064,28163
1560 DATA -96,63,-32768,0,0,0,960,30720,18,3839,-25,-4089,-3984,449,-4096,31980
1570 DATA 14446,-1025,-20513,-16449,16768,3072,0,3,-16264,0,4623,6193,-6784
1580 DATA 244,792,1537,1027,0,504,15,-128,16383,-32753,-8192
1590 FOR I=0 TO 52:READ BR%(I):NEXT I
1600 DATA 16383,-449,-1,-16,16383,-3697,-1,-14337,-121,-1,-28673,-1,-1,-7169
1610 DATA -1,-33,-1,-32768,0,8191,-241,-1,-30721,-61,-1,-7681,-16,-1,-1921,-4
1620 DATA 16383,-481,-1,0,0,0,31,-1,4080,16263,-3697,-15361,-14367,-121
1630 DATA -3841,-28680,32767,-961,-7170,8191,-256,0,0
1640 FOR I=0 TO 52:READ WA%(I):NEXT I
1650 DATA 32767,-193,-1,-32768,31,-897,-2,16383,-225,-1,-28673,-57,-256,0,16383
1660 DATA -97,-1,-16384,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,32767,-193,-1,-32768
1670 DATA 31,-897,-2,16383,-225,-1,-28673,-57,-256,0,16383,-97,-1,-16384
1680 FOR I=0 TO 52:READ KE%(I):NEXT I
1690 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15360,127,-32768,-1552,240,15360
1700 DATA 15996,7,-2048,176,0,22528,44,0,6080,9,-16384,60,0,32640,249,-4096
1710 DATA -4036,62,31744,2040,0,-20480,88,0,11264,23,-16384,2496,0
1720 FOR I=0 TO 52:READ KH%(I):NEXT I
1730 DATA 0,0,0,0,0,1024,8,0,1024,0,-32768,32,0,4096,0,0,0,255,-1,-8192,243,-514
1740 DATA 31224,16188,-4089,-24968,975,16139,-6241,-14349,-12317,-1568,0,-1,-32
1750 DATA -1,-1,-1,-1024,510,0,-256,127,-32768,16320,31,-8192,4080,7,-1,-1,-1,-8
921
1760 FOR I=0 TO 52:READ PO1%(I):NEXT I
1770 DATA 447,-32768,-18496,95,-8189,-2049,0,3,-16383,-1936,240,0,31,-15888,8177
1780 DATA -1017,-4096,0,0,0,0,0,0,16380,56,-14848,3315,3,-256,8129,-4065,-3588
1790 DATA 2032,0,64,0,16384,32,0,2048,63,-1024,14534,12,-3328,1023,31,-1588,8177
,-1017,-4096,0
1800 FOR I=0 TO 52:READ PO2%(I):NEXT I
1810 DATA 447,-32768,-18496,95,-8189,-2049,0,0,-16383,-16336,192,0,15,1016,4035
1820 DATA -512,254,0,0,0,0,0,0,16380,56,-14848,3315,3,-256,3843,-2033,-15362
1830 DATA 0,-2560,64,0,16384,32,0,2048,63,-1024,14534,12,-3328,1023,15,15308,403
5,-512,246,0
1840 FOR I=0 TO 52:READ PO3%(I):NEXT I
1850 DATA 0,7,-3970,496,7680,0,992,451,-8192,31744,0,8189,-2048,-192,127
1860 DATA -24576,16304,0,0,2000,32257,-4066,31,-2048,6630,28,25472,2047,-32768
1870 DATA 0,0,0,0,0,0,0,7,-12162,496,7680,8184,25,-6656,7267,-32761,-128,2,0,128
,0,16384,64,0
1880 RETURN
1890 REM >>>>> .DEMO. <<<<<
1900 FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,0):NEXT
1910 LINE(0,0)-(480,200),PRESET,,BF
1920 FOR I=0 TO 3
1930 SYMBOL(5*16+I,8),"SCORE & CHARACTER",2,1,1
1940 SYMBOL(6*16+I,32),"Mr.POO ▪▪▪▪     YOU !",2,1,7
1950 SYMBOL(6*16+I,48),"BONBON ▪▪▪▪     10Pts.",2,1,6
1960 SYMBOL(6*16+I,64),"TAMTAM ▪▪▪▪     20Pts.",2,1,2
1970 SYMBOL(6*16+I,80),"KEYHOLE ▪▪▪      ?Pts.",2,1,4
1980 SYMBOL(7*16+I,112),"KEY FUNCTION!",2,1,3
1990 SYMBOL(2*16+I,136),"LEFT :[4] KEY  MOVE :[Z] KEY",2,1,5
2000 SYMBOL(8*16+I,152),"RIGHT:[6] KEY",2,1,6
2010 SYMBOL(2*16+I,168),"UP   :[8] KEY  BREAK:[X] KEY",2,1,1
2020 SYMBOL(8*16+I,183),"DOWN :[2] KEY",2,1,2:NEXT
2030 PUT@A(18*16,48)-(18*16+24,48+10),MO1%,PSET
2040 PUT@A(18*16,64)-(18*16+24,64+10),MO2%,PSET
2050 PUT@A(18*16,80)-(18*16+24,80+10),KH%,PSET
2060 FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,C):NEXT:U$=INKEY$
2070 PUT@A(18*16,32)-(18*16+24,32+10),PO1%,PSET:FOR I=0 TO 500:NEXT
2080 IF INKEY$<>"" THEN 2100
2090 PUT@A(18*16,32)-(18*16+24,32+10),PO2%,PSET:FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO2070
2100 RETURN
2110 REM ............................The end...!
```

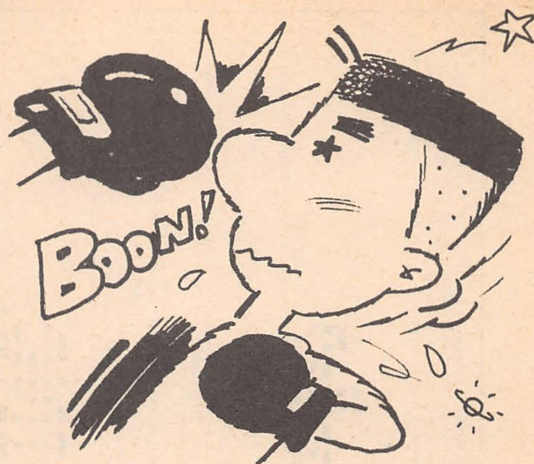
★影さんは，どこの大学をでたの？（長野県茅野市・**五味大至12才**）……【**影**：だれも知らない大学さ。**編**：四流大学だ。**影**：おっ，この一，人のこといえるか？**編**：な，なんですか\ドタバターッ。**つぐ美**：三流編集部員。】

ボクシング

BOXING GAME

ゲーム

塩見　賢治



ボクサーを操作して，相手（コンピュータ）をやっつけるゲームです。

HOW TO PLAY

テン・キーの④と⑥で，ボクサー（白）を左右に動かします。Ⓩでアッパー・カット，Ⓧでボディです。なお相手が上ガードのときは，アッパーしか効きません。

アッパーは，当たると相手のパワーが二つ減り，ボディは，当たると一つパワーが減ります。しかし，5回連続アッパーを空振りすると，相手のパワーが一つ増えてしまいます。

ボディは，何回空振りしてもかまいません。防御の方法は，テン・キーの⑧と⑥で，それぞれ上ガード，下ガードの状態になりますが，上ガードのときに，さらに⑧を押すと，さらに上に上がってしまうので，気をつけてください。下ガードも，同じです。

パワーがなくなると，ダウンとなります。1Rに3回ダウンするか，5Rやってダウンの回数が多いと，自分の負けとなります。

それと，何分の一かの確率で，いきなりKO負けすることもあります。

CHECKER FLAG

編：おっ，ボクシング・ゲームか。キャラが，よくできていますね。

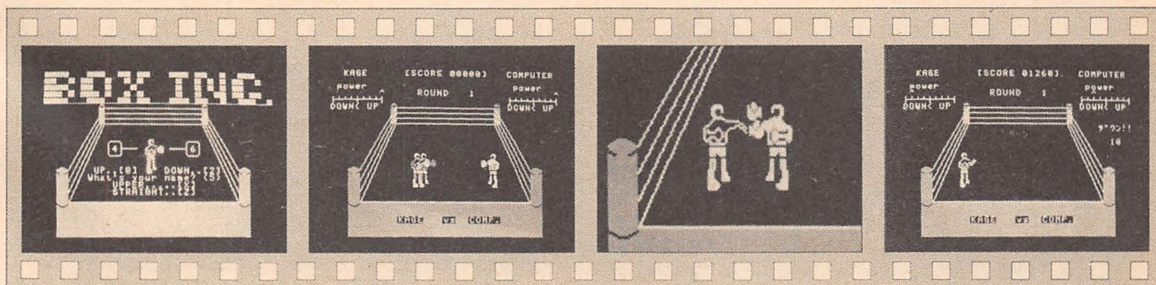
Dr.D：せっかくリングがあるのだから，上下にも動くようにしたらよかったんじゃないかな。そうすると，プログラムが大変だが。さらに，ロープぎわのプレイができたら最高だな。

影：要求ばっかりじゃんか。

PROGRAM

キャラクタ定義を，十分に使ったつもりです。やはり「PUT@」を使うより，だいぶ速くなります。しかし，1ドットずつ色をつけられないのが，残念ですねー。





《写真1》タイトル画面

《写真2》第1ラウンドです。カーン!!

《写真3》ストレート!! アッパー!! 熱戦中!!

《写真4》テン・カウント KO勝ちです

★吾輩は影である。名前はまだない。（鹿児島市・**影の身代り12才**）……【**つぐ美**：なるほど，それでラーメンのどんぶりを一。**影**：ペロペロ！ゴゴロニャン！　グーグー。**つぐ美**：というふうに，人の生きかたもさまざま。】

BOXING GAMEのプログラム・リスト

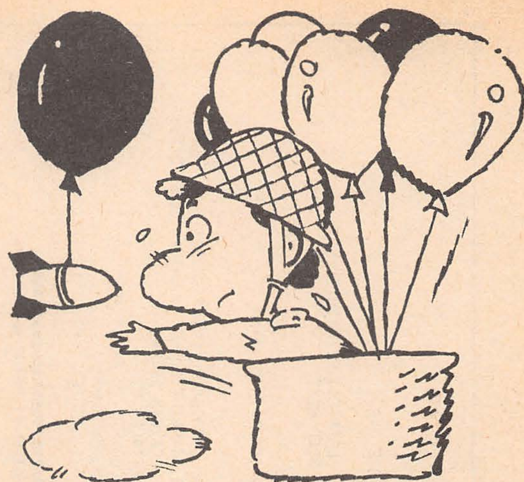
```
1000 CLEAR:DIM A$(3),B$(3),HA%(5),HB%(5):BEEPOFF:DEFINT A-Z,a-z:SCREEN 0:TI=0
1010 CLS:WIDTH 40:RANDOMIZE:RU=1:SC=0:HI=0:AP=8:BP=8:AY=14:BY=13:GOSUB 1750
1020 AX=12:BX=26:DA=0:DB=0:GOSUB 1950:GOSUB 2010
1030 '═════ MAIN ═══════════════════════════════
1040 PRINTCSR(18,11);"ｶｰﾝ":BEEP:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:PRINTCSR(18,11);"    "
1050 GOSUB 1230:GOSUB 1240
1060 KY=ASC(INKEY$):CALL&H0703:ON 91-KY GOSUB 1250,,1340
1070 YY=((KY=56)-(AY<13))+(-(KY=50)+(AY>14))
1080 TI=TI+1:IF TI=180 THEN 1420
1090 XX=((KY=52)-(AX=10))+(-(KY=54)+(AX+4=BX))+(AX>21)
1100 IF XX=1 THEN PRINTCSR(AX,13);CL$:GOSUB 1230
1110 IF XX=-1 THEN PRINTCSR(AX+1,13);CL$:CSR(AX+2,AY);" ":GOSUB 1230
1120 PRINTCSR(AX+2,AY);" ":AY=AY+YY:COLOR 7:PRINTCSR(AX+2,AY);"ｵ"
1130 RAN=INT(RND(1)*5)+1:ON RAN GOSUB 1300,1380
1140 XXX=((RAN=4)-(BX<=AX+4))+(-(RAN=3)+(BX=27))+(BX>25)+(RAN=5)
1150 IF XXX=-1 THEN PRINTCSR(BX+1,13);CL$:GOSUB 1240
1160 IF XXX=1 THEN PRINTCSR(BX,13);CL$:CSR(BX-1,BY);" ":GOSUB 1240
1170 IF BX=28 THEN 1420
1180 PRINTCSR(BX-1,BY);" ":BY=12+INT(RND(1)*2)+1:COLOR 6:PRINTCSR(BX-1,BY);"ｵ"
1190 GOTO 1060
1200 '═════ Print SUB. ═══════════════════════════
1210 FOR I=0 TO 2:PRINTCSR(AX+I,13);CL$:NEXT I:RETURN
1220 FOR I=0 TO 2:PRINTCSR(BX-1+I,13);CL$:NEXT I:RETURN
1230 COLOR 7:AX=AX+XX:PRINTCSR(AX,13);A$(1);CSR(AX+2,AY);"ｵ":RETURN
1240 COLOR 6:BX=BX+XXX:PRINTCSR(BX,13);B$(1);CSR(BX-1,BY);"ｵ":RETURN
1250 COLOR 7:PRINTCSR(AX+2,14);A$(3);CSR(AX+2,13);" ":BEEPON:BEEPOFF
1260 IF AX+4=BX AND BY=14 THEN FOR I=0 TO 10:BEEPON:FOR II=0 TO 20:BEEPOFF:NEXT
II,I:BP=BP-2:SC=SC+50:PA=0 ELSE PA=PA+1:IF PA=5 THEN BP=BP+1:PA=0
1270 IF BP=9 THEN BP=8 ELSE IF BP=<0 THEN GOSUB 1490
1280 GOSUB 2060:PRINTCSR(AX+2,14);" ";CSR(AX+3,13);" "
1290 RETURN
1300 IF BY=13 THEN RETURN ELSE COLOR 6:PRINTCSR(BX-2,13);B$(3);CSR(BX-1,13);" "
:BEEPON:BEEPOFF
1310 IF AX+4=BX AND AY=14 THEN FOR I=0 TO 10:BEEPON:FOR II=0 TO 20:BEEPOFF:NEXT
II,I:AP=AP-2
1320 IF AP<=0 THEN GOSUB 1500 ELSE GOSUB 2060:PRINTCSR(BX-2,13);" ";CSR(BX-1,14
);" "
1330 RETURN
1340 COLOR 7:PRINTCSR(AX+2,14);A$(2);CSR(AX+2,13);" ":BEEPON:BEEPOFF
1350 IF AX+4=BX AND BY=13 THEN FOR I=0 TO 10:BEEPON:FOR II=0 TO 20:BEEPOFF:NEXT
II,I:BP=BP-1:SC=SC+10
1360 IF BP=<0 THEN GOSUB 1490 ELSE GOSUB 2060
1370 PRINTCSR(AX+2,14);"  ":RETURN
1380 IF BY=13 THEN RETURN ELSE COLOR 6:PRINTCSR(BX-2,14);B$(2):BEEPON:BEEPOFF
1390 IF AX+4=BX AND AY=13 THEN FOR I=0 TO 10 :BEEPON:FOR II=0 TO 20:BEEPOFF:NEX
T II,I:AP=AP-1:IF AP=<0 THEN GOSUB 1500 ELSE GOSUB 2070
1400 PRINTCSR(BX-2,14);"  ":RETURN
1410 '═════ Ru.Clear! ═══════════════════════════
1420 GOSUB 1210:GOSUB 1220
1430 COLOR 5:PRINTCSR(18,11);"ｶｰﾝ";CSR(13,13);RU;"Ru ｼｭｰﾘｮ?":BEEP:FOR I=0 TO 50
00:NEXT I:RU=RU+1
1440 PRINTCSR(18,11);"    ";CSR(13,13);"             ";CSR(1,4);"          ";CSR(2
9,4);"         "
1450 IF DB=>DA THEN HB%(RU-1)=1 ELSE HA%(RU-1)=1
1460 IF RU=6 THEN 1610 ELSE DB=0:DA=0
1470 AP=9-RU:BP=9-RU:AX=12:BX=26:TI=0:GOSUB 2050:GOTO 1040
1480 '═════ Doun! ═══════════════════════════════
1490 DOUN=RND(1)*15:DB=DB+1:IF DOUN=8 OR DB=3 THEN 1560 ELSE DOUN=32:BP=4:SC=SC
+500:GOSUB 1220:GOTO 1510
1500 DOUN=RND(1)*20:DA=DA+1:IF DOUN=8 OR DA=3 THEN 1570 ELSE DOUN=2:AP=4:GOSUB
1210
1510 COLOR 5:PRINTCSR(DOUN,9);"ﾀﾞｳﾝ!!":COLOR 6:FOR I=0 TO 10:BEEP:NEXT I
1520 FOR I=1 TO RND(1)*4+3 :PRINTCSR(DOUN,11);" ":I:BEEPON:FOR II=0 TO 1000:BEE
POFF:NEXT II,I
1530 COLOR 1:PRINTCSR(17,10)"FIGHT!";CSR(DOUN,11)"      ";CSR(DOUN,9)"       "
1540 BEEP:FOR I=0 TO 2500:NEXT I:PRINTCSR(17,10);"        ";CSR(1,4);"    ";CSR(29
,4);"    ":GOSUB 2060
1550 IF DOUN=32 THEN GOSUB 1240:RETURN ELSE GOSUB 1230:RETURN
1560 DOUN=32:BEEP:GOSUB 1220:GOTO 1580
1570 DOUN=2:BEEP:GOSUB 1210
1580 COLOR 5:PRINTCSR(DOUN,9);"ﾀﾞｳﾝ!!":COLOR 6:FOR I=0 TO 10:BEEP:NEXT
1590 FOR I=1 TO 10:PRINTCSR(DOUN,11);" ":I:BEEPON:FOR II=0 TO 1000:BEEPOFF:NEXT
II,I:IF DOUN=32 THEN 1720 ELSE 1730
1600 '═════ GAME OVER ═══════════════════════════
1610 GOSUB 1640:FOR I=1 TO 5:HB=HB+HB%(I):HA=HA+(I):NEXT I:IF HB>HA THEN 1630
1620 COLOR 7:PRINTCSR(16,12);"ﾊﾝﾃｲ ﾏｹ!!";CSR(17,14);"ｲ..ｲﾈﾝ!":GOTO 1740
1630 COLOR 7:PRINTCSR(16,12);"ﾊﾝﾃｲ ｶﾞﾁ!";CSR(17,14);"ﾔｯﾀｾﾞ!!":GOTO 1740
1640 FOR I=1 TO 7:PRINTCSR(18,10);"ｶｰﾝ";CSR(18,10);"    ":BEEP:FOR II=0 TO 90:NE
XT II,I:BEEP:BEEP:GOSUB 1210:GOSUB 1220
1650 COLOR 7:PRINTCSR(12,10);"G A M E O V E R"
1660 COLOR 4:LOCATE 1,1:PRINT
1670 PRINT"  ■  ■■  ■   ■        ■■  ■       ";
1680 PRINT"        ■■              ■■  ■■      ";
1690 PRINT"  ■■ ■ ■■ ■   ■■■■■   ■■■■ ■       ";
1700 PRINT"   ■  ■  ■      ■■     ■■  ■       ";
1710 PRINT"  ■■ ■   ■   ■■ ■■    ■■■  ■       ";:RETURN
1720 GOSUB 1640:COLOR 7:PRINTCSR(16,12);"K.O. ｶﾞﾁ!";CSR(17,14);"ﾔｯﾀｾﾞ!!":GOTO 1
740
1730 GOSUB 1640:COLOR 7:PRINTCSR(16,12);"K.O. ﾏｹ!!";CSR(17,14);"ｲ..ｲﾈﾝ!"
1740 COLOR RND(1)*7+1:PRINTCSR(12,17);"Try Again?[Y/N]":I$=INKEY$:IF I$="Y" THE
N 1000 ELSE IF I$="N" THEN END ELSE 1740
1750 '═════ CHR. ════════════════════════════════
1760 RESTORE 2090:FOR I=&HE0 TO &HFF:READ CH$:DEFCHR$(I)=CH$:NEXT I
1770 K$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
1780 FOR I=224 TO 233 STEP 2:A$(1)=A$(1)+CHR$(I)+CHR$(I+1)+K$:NEXT
1790 A$(1)=LEFT$(A$(1),22):A$(2)=CHR$(255)+"ｵ":A$(3)="※"+CHR$(&H1E)+"ｵ"
1800 FOR I=234 TO 243 STEP 2:B$(1)=B$(1)+CHR$(I)+CHR$(I+1)+K$:NEXT
1810 FOR I=1 TO 5:CL$=CL$+" "+CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D):NEXT I
1820 B$(1)=LEFT$(B$(1),22):B$(2)="ｵﾒ":B$(3)="ｵ"+CHR$(&H1F)+"Ⓡ"
1830 '═════ DEMO ═════════════════════════════════
1840 COLOR 4:LOCATE 0,1
1850 PRINT"  ■■■  ■■  ■■ ■■   ■■■ ■■ ■ ■■■    ";
1860 PRINT"  ■■ ■ ■■ ■ ■ ■     ■ ■■■ ■■ ■     ";
1870 PRINT"  ■■■  ■■ ■  ■      ■ ■■■ ■■       ";
1880 PRINT"  ■■ ■ ■■■ ■ ■■     ■ ■ ■■ ■■ ■■   ";
1890 PRINT"  ■■■  ■■  ■■ ■■   ■■■ ■■ ■ ■■■ ■ ";:GOSUB 1950
1900 COLOR 7:PRINTCSR(12,12)"|4├─   ｵ ─┤6|"CSR(12,11)" ─             ─"CSR(12,
13)" └┘            └┘"CSR(18,11)A$(1);CSR(10,15)"UP..[8]"CSR(21,15)"DOWN..[2]"
1910 COLOR 5:PRINTCSR(13,17);"UPPER.....[X]";CSR(13,18);"STRAIGHT..[Z]"
1920 COLOR 6:PRINTCSR(9,16)"What's your name? (5)":LOCATE 12,22
1930 WHILE LEN(N$)<5:IN$=INKEY$:PRINT IN$;:N$=N$+IN$:WEND
1940 COLOR RND(1)*7+1:PRINTCSR(12,10);"HIT RETURN KEY!":IF INKEY$<>CHR$(13) THE
N 1940 ELSE CLS:RETURN
1950 '═════ GAMEN ════════════════════════════════
1960 COLOR 2:FOR I=20 TO 24:PRINTCSR(4,I);STRING$(31,"■"):CSR(0,0):NEXT I
1970 FOR I=4 TO 33 STEP 29:PRINTCSR(I,15);"ﾛﾑ";K$;"■■";K$;"■■";K$;"■■";K$;"■■";
K$;"ﾀﾑ":NEXT I
1980 FOR I=11 TO 27 STEP 16:PRINTCSR(I,6)"ﾃ";K$;" ■";K$;" ﾎ":NEXT I
1990 II=47:FOR I=123 TO 159 STEP 12:II=II+6
2000 PLOT(48,159)-(263,159),7:PLOT(263,I)-(216,II):PLOT-(95,II):PLOT-(48,I):NEX
T I:RETURN
2010 '═════ GAMEN 2 ═══════════════════════════════
2020 COLOR 7:PRINTCSR(3,1);N$;CSR(29,1);"COMPUTER"
2030 FOR I=1 TO 29 STEP 28:PRINTCSR(I+1,3);"power";CSR(I,5);"┣┻┻┻╋┻┻┻┫";CSR(I,6
);"DOWN< UP":NEXT
2040 COLOR 6:PRINTCSR(12,22);N$;CSR(19,22);"vs";CSR(23,22);"COMP."
2050 COLOR 7:PRINTCSR(13,1);"[SCORE       ]":COLOR 5:LOCATE 15,4:PRINTUSING"ROUN
D  ##";RU
2060 COLOR 7:PRINTCSR(20,1);RIGHT$("0000"+MID$(STR$(SC),2,LEN(STR$(SC))-1),5)
2070 COLOR 7:PRINTCSR(AP+1,4);"^   ";CSR(BP+27,4);"   ^   ":RETURN
2080 ═════ DATA ═════════════════════════════════
2090 DATA 0080C0C0C0C08080,00070F080800051A,402018041 4F404F4
2100 DATA E000008245282828,1428E000E0E0E0E0,25221F001F1F1E1C
2110 DATA 00E0A0A0A0A07070,0018181818181838,7070F0F0F0F0F000
2120 DATA 3878780103030100,00E0F0101000A0F8,0001030303030101
2130 DATA FFFFFFDFAE74F4F4,03071F3F37303F3F,74ACDC00F8F87838
2140 DATA 3817070007070707,001818181818181C,0007070707070E0E
2150 DATA 1C1E1E00C0C08000,0E0E0F0F0F0F0F00,E0F8FEFFFFFEF9E7
2160 DATA 071F7FFFFF7F9FE7,FFFEF9E71FFFFFFF,FF7F9FE7F8FFFFFF
2170 DATA 3CFF7E81FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFF7E,070F1E3CF8F0E000
2180 DATA 0C1D5D6B777F5F0E,30B8BAD6EEFEFA70,F0FCFEC703010000
2190 DATA 2090482413080700,0F304CB340800000
2200 ' ┌──────────────────────────────┐
2210 '|   Boxing game   Aug. 28~29.1984   |
2220 ' ├──────────────────────────────┤
2230 '|       Making by Kenji Shiomi       |
2240   └──────────────────────────────┘
```

★もうすぐ誕生日なので載せてください。ちなみに影のおじさんは、いつなんだい？私は４月19日です。（埼玉県越谷市・**中村孝行13才**）……**【影：やあ！おめでと！ほんと一によかったね。私はね…あれ！スペースがないや。】**

JR-100用

バルーン BALOON ジャック JACK

町田　哲也



◇ストーリー

異次元世界に現われた，わけのわからんテロリスト「バルウンズ」。やつらが，異次元世界に風船型時限爆弾をまきちらした。

時間内に，12個の爆弾を回収しなくてはならない…。

◇遊びかた

キー操作は，I P でななめ左右，Z で上昇です。なにも押さないと，まっすぐ下へ落ちます。キーを上手に使って，12個の風船を敵につかまらないように，取ってください。

ぜんぶ取ったら，上のほうのドアに体当たりしてください。すると，面クリアです。クリアすると，残りのタイムが加算されます。

◇おわりに

プログラムは，ＲＥＭを多用したのでわかると思います。面クリアすると，風船のパターンが変わります。一応三つ用意しましたが，足りないと思う人は，880行からのデータにつけ加えてください（889まで）。それから，Ｒ１の値も変えてください。

書き忘れましたが，下にあるのはハリで，落ちると当然ささって１人減ります。

このゲームには，「必殺ワザ」があります。がんばって，見つけだしてください。

今度は，もっとこったやつを，作ってみたいです。

CHECKER FLAG

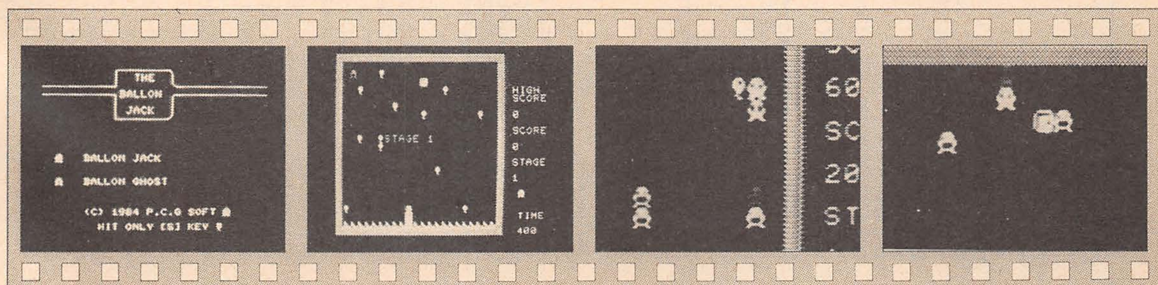
Dr.D：うーむ，これといってほめるところもないんだが。はてさて，困ったものだ。

編：特徴のないゲームですね。プログラムは，しっかりまとまってるんですが。しかし，ここまでプログラムを組めるようになったら，あとはー。

Dr.D：うむ，アイデアの練り直しかな。







《写真１》タイトル画面。S でスタートです

《写真２》中央下の台からジャンプします

《写真３》左にあるのが爆弾。回収を急ごう！

《写真４》ぜんぶ回収したら，ドアにぶつかれ！

★北に京でペキン，南に京でナンキン，西に京でセイキン。さて，東に京と書いたら，なんて読むでしょうか？なに，トウキン？　や〜い，ひっかかった。（福島県石川郡・大東亜共栄圏14才）……【影：日本は平和だなあ。】

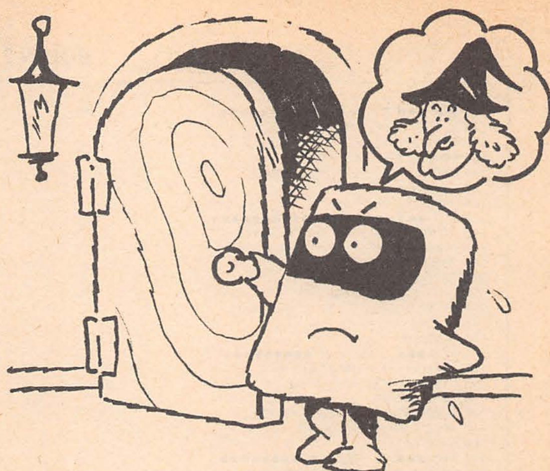
BALOON JACKのプログラム・リスト

```
10 REM -----
15 OPTIONCMODE1
20 GOSUB 900
30 GOSUB 660
40 REM -----
50 H=0:DIMX(2)
60 REM -----
70 S=0:R=1:R1=1:M=3:Y=$C36B:X(1)=$C142:X(2)=$C157:B=12:C$="    "
80 REM -----
90 GOSUB 530
100 REM -----
110 RESTORE880+R1:FORI=1TO12:READB1,B2:LOCATEB1,B2:PRINTFLD(1);'"'
115 NEXT
118 LOCATE3,13:PRINTFLD(1);"#"
140 REM -----
150 FORI=1TO10:POKE1,RND(256):BEEP
160 LOCATE10,8:PRINT"STAGE ";R:NEXTI
170 LOCATE10,8:PRINTSPC(8)
180 REM --- MAIN ----
185 FORT=399TO0STEP-1
190 PICKK:F=32:IFK=0THENGOTO230
200 IFK=80THENF=33
210 IFK=73THENF=31
220 IFK=90THENF=-32
230 POKEY,0
240 Y=Y+F
241 P=PEEK(Y)
250 IF(P=$4C)+(P=$4E)THENY=Y-F
260 IF(B=0)*(P=$83)THENGOSUB490
270 IF(B>0)*(P=$83)THENY=Y-F
280 IF(P=$81)+(P=$84)THENGOSUB440
290 IFP=$82THENPOKE1,$BC:BEEP:B=B-1:S=S+20
300 POKEY,$80
310 REM -------
320 FORI=1TO2:POKEX(I),0:GOTO(RND(2)*10+330)
330 F1=((Y>X(I))*2-1)*32:GOTO350
340 F1=(MOD(Y,32)>MOD(X(I),32))*2-1
350 X(I)=X(I)+F1:P=PEEK(X(I))
360 IF(P=$4C)+(P=$4E)+(P=$82)+(P=$83)+(P=$84)THENX(I)=X(I)-F1
365 IFP=$80THENGOTO440
370 POKEX(I),$81:NEXTI
380 IFT<0THENNEXTT:GOTO430
390 LOCATE22,27:PRINTSPC(8);:LOCATE22,27:PRINTT
400 LOCATE11,26:PRINTS
405 IFH<STHENH=S:LOCATE7,26:PRINTH
410 NEXT T
420 REM ------
430 LOCATE10,9:PRINT"TIME OVER":GOTO450
440 LOCATE10,10:PRINT"O U T"
450 FORI=0TO24:POKE1,RND(256):BEEP:POKEY,0:POKEY,$85:POKEY,0:NEXT
460 M=M-1:IFM=0THENGOTO810
462 LOCATE10,10:PRINT"READY":FORI=0TO2:POKE1,RND(256):BEEP:NEXT
465 LOCATE10,9:PRINTSPC(10)
470 Y=$C36B:X(1)=$C142:X(2)=$C157
471 LOCATE17,27:PRINT"    "
472 LOCATE17,27:PRINTFLD(1);LEFT$(C$,M)
480 B=12:GOSUB600:GOTO100
490 REM ------
500 R=R+1:LOCATE10,8:PRINT"STAGE ";R
501 R1=R1+1:IFR1=3THENR1=0
502 LOCATE14,8:PRINT"BONUS ";T:LOCATE11,26:PRINTS
510 FORI=1TO10:POKE1,RND(256):BEEP:NEXT
512 LOCATE15,26:PRINTR
515 GOSUB600
520 Y=$C36B:X(1)=$C142:X(2)=$C156:B=12:GOTO100
530 REM ------
540 FORI=1TO10
560 CLS:LOCATE4,26:PRINT"HIGH":LOCATE5,26:PRINT"SCORE"
570 LOCATE7,26:PRINTH:LOCATE9,26:PRINT"SCORE":LOCATE11,26:PRINTS
580 LOCATE13,26:PRINT"STAGE":LOCATE15,26:PRINTR
590 LOCATE17,27:PRINTFLD(1);LEFT$(C$,M)
600 LOCATE20,27:PRINT"TIME":LOCATE22,27:PRINT"400"
610 L$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
620 LOCATE0,1:PRINTL$:FORI=1TO21:LOCATEI,1:PRINT"▒";SPC(22);"▒"
630 NEXT:LOCATE22,1:PRINTL$
640 LOCATE21,2:PRINTFLD(1);"$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$";
650 LOCATE21,11:PRINT"■":LOCATE20,11:PRINT"■":RETURN
660 REM ------
670 CLS:LOCATE2,10:PRINT" ────────╮ ":LOCATE3,10:PRINT"│  THE  │"
680 PRINT"──────────┘          └──────────";
690 PRINT"────────────BALLON  ────────────";
700 LOCATE6,10:PRINT"│";TAB(18);"│":PRINTTAB(10);"│ JACK  │"
710 PRINTTAB(10);"└───────╯"
720 LOCATE13,6:PRINT"BALLON JACK":LOCATE16,6:PRINT"BALLON GHOST"
730 LOCATE13,2:PRINTFLD(1);" ":LOCATE16,2:PRINTFLD(1);"!"
740 C$="(C) 1984 P.C.G SOFT ":FORI=1TO20
750 LOCATE20,6:PRINTLEFT$(C$,I);FLD(1);" ":POKE1,RND(256):BEEP
760 NEXT
770 C$="HIT ONLY [S] KEY ":FORI=1TO17:LOCATE22,8
780 PRINTRIGHT$(C$,I);FLD(1);'"':POKE1,RND(256):BEEP:NEXT
790 PICKK:IFK=83THENRETURN
800 GOTO790
810 REM ------
820 LOCATE10,8:PRINT"GAME OVER"
830 LOCATE18,5:PRINT"HIT ONLY [S] KEY "
835 IFH<STHENH=S
840 PICKK:IFK=83THENGOTO70
850 GOTO840
860 REM --- DATA ---
870 REM BALLON DATA
880 DATA4,6,4,17,7,19,7,6,8,12,11,17,12,12,13,3,13,21,15,7,18,3,19,19
881 DATA2,7,4,4,4,16,6,9,7,13,7,21,10,4,10,7,11,7,14,15,19,2,19,19
882 DATA3,6,3,9,12,4,6,13,4,20,7,7,18,18,8,3,8,11,14,16,14,13,18,20
890 REM --- DATA ---
900 RESTORE910
905 FORI=$C000TO$C02F:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT:RET
910 DATA3C,7E,5A,DB,FF,7E,7E,E7,3C,7E,5A,FF,C3,42,7E,C3
920 DATA1C,32,3A,3E,1C,08,10,0C,7E,31,BF,BF,B9,BD,BF,7E
930 DATA0,20,30,38,34,5A,CF,FF,E7,7E,7E,FF,DB,5A,7E,3C
```

★あるようでないもの……ページ上のＯＦコーナー，影さんの給料，ベーマガの編集部。（神奈川県横浜市・帰ってきたせむし男14才）……【**編**：編集部が？どーして？**影**：見ればわかるじゃないか。**編**：たしかにある*!!*】

ボビン
BOBIN2

森岡伸夫



STORY

魔道師見習いのボビンは，"勇気"を得るための修行として，「蛇館(へびやかた)」と呼ばれる所へ入れられたのですが……。

遊びかた

AZ・・でボビンを動かし，キーのま上でZを押してキーを落として，それを全部拾ってから，左上のキー・ホールの所へ行けばいいのです。

それから，キーを使って，敵をとじこめることもできます。ほかに隠れテクとして，パイプとスネーキーを使った「透明の術」，キーとパイプを使う「金しばりの術」などがあります。

プログラムについて

マシン語には，チェック・サムをつけてみました。少し長いようですが，がんばって打ち込んでください。

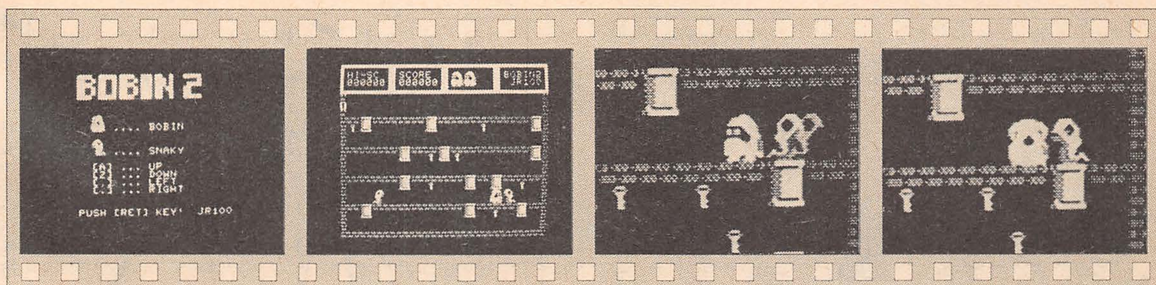
スピードは，200行で調節できます。あと，敵の追いかけになれたら，510行のGOTO文の前にZ＝RND(3)－1と入れてください。また，敵を3匹にしてもおもしろいと思います。

《第1表》変数表

X	ボビンのアドレス
Y(I)	スネーキーのアドレス
Z(I)	スネーキーの進行方向
E	KEYの残り
G(B)	ON B GOTO代用
F(C)	ON C GOTO代用
L	ボビンの残り
A	PICK
S	SCORE
H	HI-SCORE

《第2表》アドレス・マップ

3000	キャラ消去
300B	キャラ表示
3017	キー判定
3030	Zキー処理
3042	Aキー処理
304C	，キー処理
305E	・キー処理 他
3082	スネーキー移動他



《写真1》BOBINシリーズの2作目です　《写真2》スネーキーから逃げてキーを取れ　《写真3》キーのま上でZを押す。ポトリ…　《写真4》スネーキーにつかまると，グルグル！

★盗作ギャグ発見!! 3月号のP.78, P.113, P.128, P.160。オリジナルでいけ！オリジナルで!!（東京都調布市・しょおんこねりい14才）……【一同：これが本当ならば，困った問題です。みんなを信用してるんだからネー！】

BOBIN 2 のプログラム・リスト

```
100 REM ●●● BOBIN 2 ●●●●●●●●●●●●
110 OPTIONCMODE1:H=0:CLS
120 DIMY(2),Z(2),G(5),F(5)
130 POKE18,$2F:POKE19,$FF
140 GOSUB1300:GOSUB1150:GOSUB620
150 GOSUB930
160 U=USR($300B,X,$80)
170 REM ●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●
180 PICKA:U=USR($3017):GOTOG(B)
190 POKE1,100:BEEP1:POKE1,50:BEEP
200 FORI=1TO30:NEXTI
210 FORI=1TO2:Y=Y(I):Z=Z(I)
220 V0=Y/32-X/32:V=SGN(V0)
230 U=USR($3082):GOTOF(C)
240 Y(I)=Y:Z(I)=Z:NEXTI
250 GOTO180
260 REM ●●● UP & DOWN ●●●●●●●●●●
270 IFPEEK(X-$3F)=$98THEN190
280 X1=X+((B=2)-(B=3))*$80
290 U=USR($3000,X)
300 U=USR($300B,X1,$80+(B=2)*4)
310 POKE1,250:BEEP1:BEEP0
320 X=X1:GOTO190
330 REM ●●● KEY DOWN ●●●●●●●●●●●
340 IFPEEK(X+$A1)<>$40THEN190
350 POKEX+$82,$40:POKEX+$81,$98
360 FORI=0TO2:POKE1,150-I*40:BEEP:BEEP
370 POKEX+$81+I*32,$98:POKEX+$81+I*32,$40
380 NEXTI:POKEX+$C1,$98
390 S=S+1:GOSUB530:GOTO190
400 REM ●●● KEY HOLE ●●●●●●●●●●●
410 IFE<>0THEN190
420 GOTO710
430 REM ●●● TURN ●●●●●●●●●●●●●●●
440 Z=(Z=0):GOTO240
450 REM ●●● UP&DOWN-S ●●●●●●●●●●
460 IFPEEK(Y-$3F)=$98THEN240
470 Y1=Y+((C=4)-(C=3))*$80
480 U=USR($3000,Y)
490 U=USR($300B,Y1,$88+(Z=1)*4)
500 POKE1,220:BEEP1:BEEP0
510 Y=Y1:GOTO240
520 REM ●●● PRINT ●●●●●●●●●●●●●●
530 LOCATE2,9+(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10):PRINTS:RET
540 LOCATE2,1+(H<10000)+(H<1000)+(H<100)+(H<10):PRINTH:RET
550 REM ●●● DEATH ●●●●●●●●●●●●●●
560 FORI=1TO20:FORJ=$80TO$84STEP4
570 U=USR($300B,X,J):BEEP1:BEEP0
580 NEXTJ:NEXTI:FORI=0TO1000:NEXTI
590 U=USR($3000,$C114-(3-L)*2)
600 L=L-1:IFL=0THEN820
610 GOTO790
620 REM ●●● INITIALIZE ●●●●●●●●●
630 M$="○○CLEAR!○○●●      ●●"
640 FORI=1TO5:READK1,K2:G(I)=K1:F(I)=K2:NEXTI
650 S=0:L=3:E=7:E0=E
660 RESTORE1700
670 FORI=1TO2:READK3,K4:Y(I)=K3:Z(I)=K4:NEXTI
680 X=$C39C:B=1
690 RET
700 REM ●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●
710 E=E0+(E<14)
720 POKE$C80B,$E0:FORI=20TO1STEP-1
730 POKE$C804,I:POKE$C805,I
740 FORJ=1TO80:NEXTJ:NEXTI:BEEP0
750 FORI=1TO20:FORJ=1TO11STEP10
760 LOCATE13,11:PRINTMID$(M$,J,10)
770 POKE1,I*5:BEEP:NEXTJ:NEXTI
780 S=S+10:GOSUB530
790 FORI=$C180TO$C3FF:POKEI,$40:NEXTI
800 GOSUB660:GOSUB990:GOTO180
810 REM ●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●
820 POKE$C80B,$E0:FORI=0TO25
830 POKE$C804,50-I:POKE$C805,I
840 FORJ=0TO50:NEXTJ:NEXTI:BEEP0
850 LOCATE10,3:PRINT"■■■■■■■■ ■■■■■■"
860 LOCATE11,3:PRINT"■■■■■■■■ ■■■■■■"
870 LOCATE12,3:PRINT"■■■■■■■■ ■■■■■■"
880 LOCATE14,10:PRINT"FEPLAY(Y/N)?"
890 IFH<STHENH=S:GOSUB540
900 PICKK:IFK=78THENEND
910 IFK=89GOSUB650:GOTO150
920 GOTO890
930 REM ●●● FIELD ●●●●●●●●●●●●●●
940 CLS
950 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
960 PRINT"■HI-SC ■SCORE ■";FLD(1);"!!!";FLD(0);"■BOBIN2■";
970 PRINT"■000000■000000■";FLD(1);"#"#"#";FLD(0);"■ JR100■";
980 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
990 FORI=4TO23:POKE$C100+I*32,$92
1000 POKE$C11F+I*32,$92:NEXTI
1010 FORI=7TO23STEP4:LOCATEI,1
1020 FORJ=1TO30:PRINTFLD(1);"2";:NEXTJ:NEXTI
1030 FORI=0TO2:FORJ=$C1C0TO$C340STEP$80
1040 P=J+I*10+RND(5)*2:U=USR($300B,P,$93)
1050 NEXTJ:NEXTI
1060 IFE=0THEN1110
1070 FORI=1TOE
1080 Y1=RND(4)*4+8:X1=RND(15)*2+1
1090 IFPEEK($C100+Y1*32+X1)<>$40GOTO1080
1100 LOCATEY1,X1:PRINTFLD(1);"01":NEXTI
1110 POKE$C1A0,$97
1120 FORI=100TO200STEP5:FORJ=ITOI-10STEP-1
1130 POKE1,J:BEEP1:NEXTJ:NEXTI:BEEP0
1140 GOSUB540:RET
1150 REM ●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●
1160 CLS:LOCATE3,0
1170 PRINTTAB(7);"■■■■■■■■■"
1180 PRINTTAB(7);"■■■■■■■■■"
1190 PRINTTAB(7);"■■■■■■■■■"
1200 U=USR($300B,$C1E8,$80)
1210 LOCATE 9,12:PRINT".... BOBIN"
1220 U=USR($300B,$C248,$88)
1230 LOCATE12,12:PRINT".... SNAKY":PRINT
1240 FORI=1TO4:READC$,D$
1250 PRINTTAB(9);C$;" ... ";D$
1260 NEXTI:PRINT:PRINT
1270 PRINTTAB(7);"PUSH [RET] KEY!","JR100"
1280 PICKK:IFK=13THENRET
1290 GOTO1280
1300 REM ●●● CHARACTER ●●●●●●●●●
1310 FORI=$C000TO$C0C7STEP8
1320 READA$:FORJ=0TO7
1330 B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2)
1340 POKEI+J,VAL(B$):NEXTJ:NEXTI
1350 FORI=$3000TO$30E0STEP16:A=0
1360 FORJ=ITOI+15:READA$:A$="$"+A$:A0=VAL(A$)
1370 A=A+A0:POKEJ,A0:NEXTJ:READA1:POKE$82,0
1380 IFA1<>ATHENPRINT"DATA MISS IN ";1530+(I-$3000)/16*10:END
1390 NEXTI:RET
1400 DATA 031F3F7F016C6C00,E0FCFEFFF7F9783C
1410 DATA 7CFFFFFFFFFF3C7D,347AFAFAFAFEF6F0
1420 DATA 073F7FFFEF9F1E3C,C0F8FCFE80363600
1430 DATA 3C7E7F7F7F7F4F0F,3EFBFDFDFDFF3CBE
1440 DATA 0F1F3E3C7D0E572B,80C060303070F0F8
1450 DATA 0502050A050A0502,F8F0E0E0CCFE53A0
1460 DATA 0103060C0C0E0F1F,F0F87C3CBE70EAD4
1470 DATA 1F0F0707337FCA05,A040A050A050A040
1480 DATA 0304030101010101,C020C08080C080C0
1490 DATA A255A20054AA5400,5F5F202B172B172B
1500 DATA FEFE04FCFCFCFCFC,172B172B17305F5F
1510 DATA FCFCFCFCFC04FEFE,7EE7C3E7E7E7E77E
1520 DATA 3C423C18181C181C
1530 DATA 86,40,A7,21,A7,22,A7,41, A7,42,39,A7,21,4C,A7,22,$3E
1540 DATA 4C,A7,41,4C,A7,42,39,96, 83,DE,B0,81,5A,27,11,81,$DD
1550 DATA 41,27,1F,81,2C,27,25,81, 2E,27,33,C6,01,D7,85,39,$E5
1560 DATA A6,81,81,90,26,04,C6,04, 20,F3,81,95,26,ED,C6,02,$30
1570 DATA 20,EB,A6,01,81,95,26,E3, C6,03,20,E1,A6,20,81,97,$79
1580 DATA 26,04,C6,05,20,D7,86,80, 36,A6,40,09,20,06,86,84,$47
1590 DATA 36,A6,43,08,81,98,26,05, 7A,00,8B,86,40,81,40,26,$1D
1600 DATA 6D,DF,B4,DE,B0,BD,30,00, DE,B4,DF,B0,32,BD,30,0B,$C6
1610 DATA 20,A9,DE,B2,96,AD,81,00, 27,18,81,01,26,0A,A6,01,$B5
1620 DATA 81,95,26,0E,C6,03,20,43, A6,61,81,93,26,04,C6,04,$85
1630 DATA 20,39,96,B5,81,00,26,08, A6,40,C6,88,09,20,06,01,$B7
1640 DATA A6,43,C6,8C,08,81,40,01, 27,10,81,88,2B,08,81,92,$8B
1650 DATA 2B,08,C6,02,20,15,C6,05, 20,11,DF,AE,DE,B2,BD,30,$36
1660 DATA 00,DE,AE,DF,B2,17,BD,30, 0B,C6,01,D7,87,39,DE,B0,$18
1670 DATA DF,B4,20,98, 0, 0, 0, 0,  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,$48
1680 DATA [A],UP,[Z],DOWN,"[,]",LEFT,[.],RIGHT
1690 DATA 190,240,280,440,270,460,340,470,410,560
1700 DATA $C180,1,$C19C,0
```



by AHO

評：イエーッ、ナウいベーマガ!!（編）



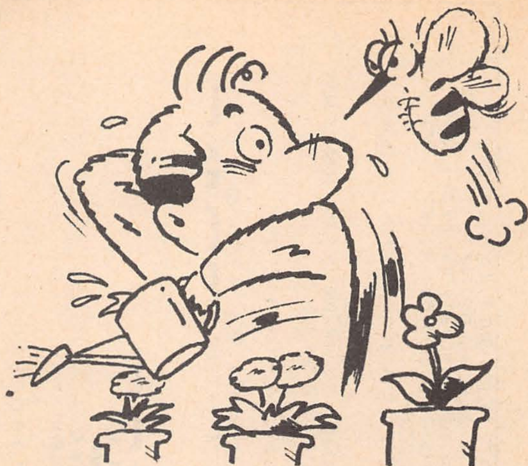
by フーさん

評：すぐ忘れる——いい性格だ！（影）

★初級英語講座："Bill are kidding me"（ビル アー キディング ミー）。さあ，くり返して言ってみよう！（兵庫県川西市・小林　均13才）……【影：○△×□★〜〜〜……ビール ハ キリンダ。編：なるほど！】

ビー
BEE!

岡田　邦裕



☆ストーリー

ある学校が舞台です。その学校には，水まき係というのがあって，その人が花に水まきをするのです。

あなたはその水まき係で，今日も水まきに朝早く学校にきました。しかし，この学校にはハチがいて，あなたを追いかけてくるのです。

あなたはハチをさけながら，花に水をやってください。

☆遊びかた

というわけで，逃げに逃げまくりながら，花に水をやってください。

水の入ったバケツは，最初1個だけ持っています。右の〝WATER〟というのが，そうです。

1個のバケツで，一つの花にしか水をやれません。また，バケツは1個しか持てません。当然のことながら，水をやるとバケツが1個減ります。

しかし，バケツが落ちているので，それを拾って水をやってください。すでにバケツを持っているのに，またバケツを拾うと，そのバケツはワープしてしまうのです。

また，世にも不思議な〝ワープ岩〟というのがあって，それにぶつかるとワープしてしまいます。これをうまく使うと，ハチの攻撃をさけることができます。

花に水をやったり，バケツを拾ったりするには，ぶつかればいいのです。

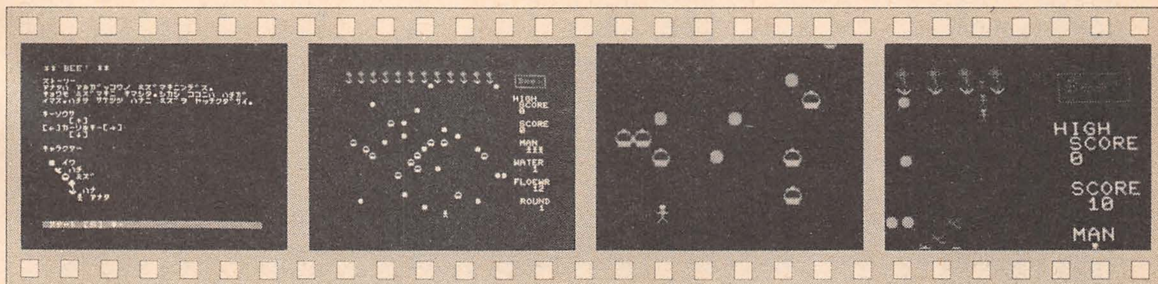
あっと，書きわすれる所でしたが，移動はカーソル・キーです。

☆改　造

380行で，……(1)>.5 THEN……の，5を大きくすると，かんたんになります（ただし，9まで)。

《第1表》変数表

ハチ	D……X座標
	E……Y座標
	P……V－RAM
人	X…X座標
	Y……Y座標
	P1…V－RAM
	K…キー入力
その他	S……スコア
	H……ハイ・スコア
	W……バケツの数
	F……花の残りの数
	R……面数



《写真1》ハチから逃げて花に水をまきましょう!

《写真2》ゲーム画面。上に花が咲いています。

《写真3》ハチが近づいてきました

《写真4》バケツを持ったら花まで急げ!

★友達がパソコンで作った曲を聞かせてやるから来いといった。行ってみたら，CTRL+Gだけ使ってハトポッポを歌いながら演奏してた。(徳島県麻植郡・多田哲哉13才)……【編：友達はAPPLE持ってるのかな？】

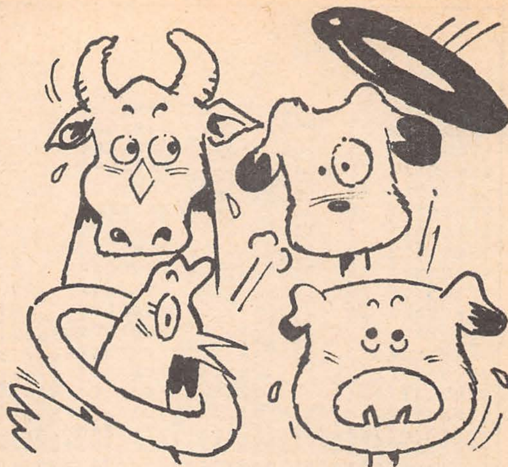
BEE.!のプログラム・リスト

```
100 REM ****************** BEE!             Made by K.OKADA
110 POKE $CA00,0:TEMPO 40:POKE 0,0
120 H=0:RANDOMIZE:GOSUB 1070:GOSUB 940:D=INT(RND(1)*25):E=INT(RND(1)*15+2)
130 S=0:R=0:L=3:C=0
140 GOSUB 590:FOR I=10 TO 0 STEP -1:SOUND 777+277*I,20:NEXT
150 REM ************* MAIN LOOP
160 PICK K:IF (K<28)+(K>31) THEN C=1:GOTO 220
170 LOCATE X,Y:PRINT " ":K=K-27:ON K GOTO 180,190,200,210
180 X=X+(X<25):GOTO 220
190 X=X-(X>0):GOTO 220
200 Y=Y-(Y>0):GOTO 220
210 Y=Y+(Y<20)
220 P1=PEEK($C100+32*Y+X)
230 IF P1=$FC THEN X=INT(RND(1)*25):Y=INT(RND(1)*20+2)
240 IF P1=$1 THEN GOSUB 330
250 IF (P1=$3)+(P1=$4) THEN GOSUB 530
260 IF P1=$2 THEN 730
270 ON C+1 GOTO 280,290
280 COLOR 5,,0:LOCATE X,Y:PRINT "ｷ":COLOR 7
290 C=0:IF F<>0 THEN 370
300 LOCATE 8,11:COLOR 7,2:PRINT " NEXT GAME! ":S=S+80:FOR I=1 TO 10
310 SOUND I+400*2,10:NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 140
320 REM ***************** WATER
330 ON W+1 GOTO 340,350
340 W=W+1:COLOR 7,0,0:LOCATE 28,15:PRINT W;:SOUND 1000,3:RETURN
350 LOCATE INT(RND(1)*25),INT(RND(1)*20+2):COLOR 1:PRINT "!":RETURN
360 REM ******************* BEE
370 COLOR 6,0,1:LOCATE D,E:PRINT " "
380 IF RND(1)>.5 THEN 440
390 Z=INT(RND(1)*4+1):ON Z GOTO 400,410,420,430
400 D=D+1:GOTO 450
410 D=D-1:GOTO 450
420 E=E-1:GOTO 450
430 E=E+1:GOTO 450
440 D=D+SGN(X-D):E=E+SGN(Y-E)
450 P=PEEK($C100+32*E+D):IF D<0 THEN D=0:GOTO 500
460 IF D>25 THEN D=25:GOTO 500
470 IF E<2 THEN E=2:GOTO 500
480 IF E>22 THEN E=22:GOTO 500
490 IF (P=$FC)+(P=$1) THEN 440
500 LOCATE D,E:PRINT '"':IF P=$8A THEN 730
510 GOTO 160
520 REM *********** SCORE,FLOWER
530 IF W=0 THEN RETURN
540 COLOR ,,1:LOCATE X,Y:PRINT " ";X=INT(RND(1)*25):Y=INT(RND(1)*17+5)
550 GOSUB 700:COLOR 7,0,0:FOR I=0 TO (12-F)*2:LOCATE I,0:PRINT " ":LOCATE I,1
560 PRINT " ":NEXT:S=S+10:F=F-1:W=W-1:COLOR 7,0:LOCATE 27,9:PRINT S;
570 LOCATE 28,18:PRINT F;:LOCATE 28,15:PRINT W;:SOUND 777,44:RETURN
580 REM **************** SCREEN
590 COLOR 7,0,0:CLS:R=R+1:X=15:Y=22:F=12:W=1
600 COLOR 2:LOCATE 26,0:PRINT " ┌────┐":LOCATE 26,1:PRINT "|Bee!|":LOCATE 26,2
610 PRINT "└────┘":COLOR 7:LOCATE 26,4:PRINT "HIGH";:LOCATE 27,5:PRINT "SCORE"
;
620 LOCATE 26,6:PRINT H;:LOCATE 27,8:PRINT "SCORE";
630 LOCATE 26,9:PRINT S;:LOCATE 27,11:PRINT "MAN":LOCATE 28,12
640 PRINT LEFT$("ｷｷｷ",L);" ";:LOCATE 26,14:PRINT "WATER";:LOCATE 28,15:PRINT W;
650 LOCATE 26,17:PRINT "FLOEWR";:LOCATE 28,18:PRINT F;:LOCATE 27,20
660 PRINT "ROUND":LOCATE 29,21:PRINT R;:COLOR 4,0:FOR I=0 TO 17
670 LOCATE INT(RND(1)*25),INT(RND(1)*20+2):PRINT "●";:NEXT:COLOR 1,,1
680 FOR I=0 TO 11:LOCATE INT(RND(1)*25),INT(RND(1)*13+7):PRINT "!";:NEXT
690 COLOR 5,,0:LOCATE X,Y:PRINT "ｷ":COLOR ,,1
700 FOR I=0 TO 23 STEP 2:COLOR 2:LOCATE I,0:PRINT "#";:LOCATE I,1:COLOR 4
710 PRINT "$":NEXT:RETURN
720 REM ************* GAME OVER
730 L=L-1:FOR I=1 TO 2:SOUND 100,5:SOUND 0,5:SOUND 100,15:SOUND 1000,35:NEXT
740 SOUND 100,5:SOUND 0,5:SOUND 100,15:SOUND 500,100
750 IF L<1 THEN 790
760 LOCATE X,Y:PRINT " ":X=INT(RND(1)*25):Y=INT(RND(1)*17+2)
770 COLOR 5,,0:LOCATE X,Y:PRINT "ｷ"
780 COLOR 7,0,0:LOCATE 28,12:PRINT LEFT$("ｷｷｷ",L);" ";:GOTO 160
790 POKE $CA00,0:COLOR 6,0,0:CLS:LOCATE 0,4:PRINT "[illegible]"
800 PRINT "[illegible]"
810 PRINT "[illegible]"
820 PRINT "[illegible]"
830 PRINT:PRINT TAB(15);"[illegible]";
840 PRINT TAB(15);"[illegible]"
850 PRINT TAB(15);"[illegible]"
860 PRINT TAB(15);"[illegible]"
870 COLOR 7:LOCATE 8,15:PRINT "TRY AGAIN? (Y/N)"
880 PICK K:IF K=$79 THEN 910
890 IF K=$6E THEN POKE 0,$40:COLOR 7,0,0:CLS:END
900 GOTO 880
910 IF H<S THEN H=S:GOTO 130
920 GOTO 130
930 REM ****************** DEMO
940 COLOR 5,0,0:CLS:PRINT "** BEE! **":COLOR 7
950 PRINT:PRINT "ｽﾄｰﾘｰ":PRINT "ｱﾅﾀﾊ ｱﾙｶﾞｯｺｳﾉ ﾐｽﾞﾏｷﾆﾝﾃﾞｽ｡"
960 PRINT "ｷｮｳﾓ ﾐｽﾞﾏｷﾆ ｷﾏｼﾀ､ｼｶｼ ｺｺﾆﾊ ﾊﾁｶﾞ"
970 PRINT "ｲﾏｽ､ﾊﾁｦ ｻｹﾂﾂ ﾊﾅﾆ ﾐｽﾞｦ ﾔｯﾃｸﾀﾞｻｲ｡":PRINT:PRINT "ｷｰｿｳｻ"
980 PRINT "     [↑]":PRINT "[←]ｶｰｿﾙｷｰ[→]":PRINT "     [↓]":PRINT
990 PRINT "ｷｬﾗｸﾀｰ":PRINT:PRINT " ● ｲﾜ":COLOR ,,1:LOCATE 2,15:PRINT '"'
1000 LOCATE 3,16:PRINT "!":LOCATE 4,17:PRINT "#":LOCATE 4,18:PRINT "$"
1010 COLOR ,,0:LOCATE 4,15:PRINT "ﾊﾁ":LOCATE 5,16:PRINT "ﾐｽﾞ":LOCATE 6,18
1020 PRINT "ﾊﾅ":LOCATE 5,19:PRINT "ｷ ｱﾅﾀ":PRINT:PRINT:PRINT:COLOR 7,2
1030 PRINT " ｽﾀｰﾄ [S] ｷｰ                ";
1040 PICK K:IF K=$73 THEN RETURN
1050 GOTO 1040
1060 REM ************ DATA READ
1070 FOR I=$C000 TO $C027:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT:RETURN
1080 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1090 DATA 18,7e,42,81,81,ff,7e,7e,00,00,a6,cc,f8,30,5e,0e
1100 DATA 38,28,fe,ba,fe,28,38,08,08,08,04,04,c9,6b,3e,1c
```

★国鉄でストが5回もおこった。おばけだー!!（ゴースト）（福岡県大牟田市・森田　誠）……【編：ストが5回でゴースト。つぐ美：1回ならイースト，毎日あったらウエーッ，ストでウエスト。影：太い！グハハハ……】

ROPE & ROPE
（ロープ アンド ロープ）

メジラ



☆遊びかた

スタートすると，右下に人が現われます。あなたは，カーソル・キーで人を移動し，襲ってくる動物を，ロープを使ってとらえます。ロープは，スペース・キーを押してる間，最高7キャラぶんまでとばすことができ，キーを離すとロープの先が輪になり，その輪の中に動物がいれば，その動物の点が入ります。

動物の得点は，50～700点です。動物の中で，牛だけはつかまえることができません。

ほかに，あることをすると，自分の姿を消すことができます。しかし，消えた場所には動物がしつこくいて，その場所から逃げにくくなるので，あまり使わないほうがいいでしょう。それと，四すみに置いてあるくいをうまく利用すると，動物の追跡をかわすことができます。

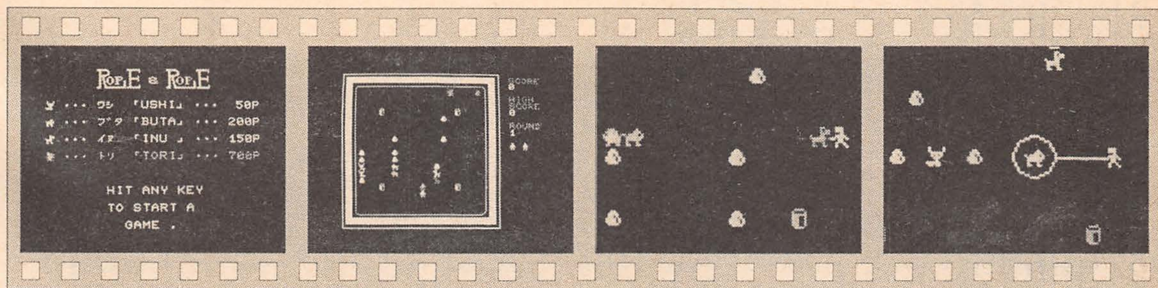
動物につかまったり，ふんをふむと1回ミスになります。4匹のだしたふんの合計が，300になってもミスになるので，なるべく早くクリアしましょう。10匹つかまえれば，1面クリアです。

《第1表》プログラムの説明

10～ 90	データの書き込み
100～ 330	ゲーム画面
340～ 410	ゲーム・スタート
420～ 690	動物移動
700～ 820	人の移動
830～1140	ロープ
1150～1200	つかまった
1210～1300	面クリア
1310～1375	ゲーム中の処理
1380～1580	タイトル

《第2表》変 数 表

RO	ラウンド	W	動物の方向
S	スコア	H	ハイ・スコア
K	人のV－RAM	U	牛のV－RAM
B	豚のV－RAM	D	犬のV－RAM
N	鳥のV－RAM	O	とらえた数
AB	ふんの数		



《写真1》タイトル画面。適当なキーを押す

《写真2》ふんをしながら動物が動きまわる！

《写真3》ロープをと思ったら，近すぎてダメ！

《写真4》ハイ，こうなれば大成功！

★へんなワンテク：パソコンに向かって「手を上げろ！」と言うと，BREAKキーを押した状態になる。（岐阜市・松ちゃんマン12才）……【つぐ美：ズドーン!! 影：パソコンをけとばすなってのに。つぐ美：ひどいわー！】

ROPE & ROPE のプログラム・リスト

```
10 POKE $CA00,0:POKE 0,0:COLOR 5,0:TEMPO 60:CLS
20 H=0:W=$13:DIM D(7):DIM C(7):DIM R(7)
30 RANDOMIZE:LOCATE 8,11:PRINT "ﾃﾞｰﾀ ｦ ｶｷｺﾐﾁｭｳ"
40 FOR I=$C000 TO $C0FF:POKE I,0:POKE I+$400,0:NEXT:POKE $C090,$FF
50 FOR I=$C008 TO $C0D7:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
60 FOR I=$5000 TO $5023:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
70 RESTORE 3150
80 FOR I=$5024 TO $50F5:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
90 GOTO 1390
100 CLS:POKE $C679,$45:POKE $C279,4:POKE $C67B,$45:POKE $C27B,4
110 COLOR 2:LOCATE 25,1:PRINT "SCORE":LOCATE 25,4:PRINT "HIGH"
120 LOCATE 25,5:PRINT "SCORE":LOCATE 25,8:PRINT "ROUND"
130 COLOR 5:FOR I=1 TO 22:LOCATE I,0:PRINT "—";
140 LOCATE 23-I,23:PRINT "—";:LOCATE 0,23-I:PRINT "|"
150 LOCATE 23,I:PRINT "|";:NEXT
160 LOCATE 23,0:PRINT "┐";:LOCATE 0,23:PRINT "└";
170 LOCATE 0,0:PRINT "┌";:LOCATE 23,23:PRINT "┘";
180 COLOR 3,6:FOR I=1 TO 22:LOCATE I,1:PRINT "▒"
190 LOCATE 23-I,22:PRINT "▒":LOCATE 22,I:PRINT "▒"
200 LOCATE 1,23-I:PRINT "▒":NEXT:COLOR 1,0
210 FOR I=3 TO 20:LOCATE I,2:PRINT "—":LOCATE 23-I,21:PRINT "—"
220 LOCATE 2,23-I:PRINT "|":LOCATE 21,I:PRINT "|":NEXT
230 LOCATE 2,2:PRINT "┌":LOCATE 2,21:PRINT "└"
240 LOCATE 21,2:PRINT "┐":LOCATE 21,21:PRINT "┘"
250 POKE $C5C6,$44:POKE $C1C6,6:POKE $C5D1,$44:POKE $C1D1,6
260 POKE $C726,$44:POKE $C326,6:POKE $C731,$44:POKE $C331,6
270 COLOR 7:LOCATE 24,6:PRINT H:LOCATE 24,9:PRINT RO
280 POKE U+$400,$47:POKE U,$13:POKE B+$400,$46:POKE B,$15
290 POKE D+$400,$43:POKE D,$18:POKE N+$400,$42:POKE N,$1A
300 POKE K+$400,$45:POKE K,4
310 LOCATE 8,10:PRINT SPC(8):LOCATE 8,11:PRINT "Ready !!"
320 LOCATE 8,12:PRINT SPC(8):FOR I=1 TO 1500:NEXT
330 LOCATE 8,11:PRINT SPC(8):FOR I=1 TO 100:NEXT
340 PLAY "B",$5000
350 COLOR 7:LOCATE 24,2:PRINT S
360 IF 256*PEEK($30)+PEEK($31)>$50A8 THEN PLAY "B",$5000
370 GOTO 420
380 IF X<K-17 THEN P=32:RETURN
390 IF X>K+17 THEN P=-32:RETURN
400 IF X<K THEN P=1:W=$13:RETURN
410 P=-1:W=$14:RETURN
420 GOSUB 710:X=U:GOSUB 380
430 U=U+P:V=PEEK(U):IF V<6 OR V=$20 THEN 450
440 U=U-P:GOTO 480
450 POKE U-P,0:POKE U+$400,$47:POKE U,W
460 R=INT(RND(1)*3)+1:IF R=1 THEN POKE U-P,5:GOSUB 1350
470 IF V<5 AND V>0 THEN 1160
480 X=B:GOSUB 380
490 B=B+P:V=PEEK(B):IF V<6 OR V=$20 THEN 510
500 B=B-P:GOTO 540
510 POKE B-P,0:POKE B+$400,$46:POKE B,W+2
520 R=INT(RND(1)*4)+1:IF R=1 THEN POKE B-P,5:GOSUB 1350
530 IF V<5 AND V>0 THEN 1160
540 GOSUB 710:X=D:GOSUB 380
550 D=D+P:V=PEEK(D):IF V<6 OR V=$20 THEN 570
560 D=D-P:GOTO 600
570 POKE D-P,0:POKE D+$400,$43:POKE D,W+4
580 R=INT(RND(1)*4)+1:IF R=1 THEN POKE D-P,5:GOSUB 1350
590 IF V<5 AND V>0 THEN 1160
600 P=INT(RND(1)*4)+1:W=$13
610 IF P=2 THEN P=-1:W=$14:GOTO 640
620 IF P=3 THEN P=32:GOTO 640
630 IF P=4 THEN P=-32
640 N=N+P:V=PEEK(N):IF V<6 OR V=$20 THEN 660
650 N=N-P:GOTO 350
660 POKE N-P,0:POKE N+$400,$42:POKE N,W+6
670 R=INT(RND(1)*3)+1:IF R=1 THEN POKE N-P,5:GOSUB 1350
680 IF V<5 AND V>0 THEN 1160
690 GOTO 350
700 REM === ﾋﾄ ===
710 PICK G
720 IF G=$1C THEN Z=1:CH=1:GOTO 780
730 IF G=$1D THEN Z=-1:CH=2:GOTO 780
740 IF G=$1E THEN Z=-32:CH=3:GOTO 780
750 IF G=$1F THEN Z=32:CH=4:GOTO 780
760 IF G=$20 THEN F=K:J=0:GOTO 840
770 RETURN
780 K=K+Z:V=PEEK(K):PLAY "B",,$50AF
790 IF V=$9A OR V=$9B OR V=6 THEN K=K-Z:RETURN
800 POKE K-Z,0:POKE K+$400,$45:POKE K,CH
810 IF V<$1B AND V>$12 OR V=5 THEN 1160
820 RETURN
830 REM === ROPE ===
840 IF Z=1 THEN Q=1:CR=$10:L=$9B:RESTORE 3390:GOTO 890
850 IF Z=-1 THEN Q=-1:CR=$F:L=$9B:RESTORE 3390:GOTO 900
860 IF Z=-32 THEN Q=-1:CR=$11:L=$9A:RESTORE 3410:GOTO 910
870 IF Z=32 THEN Q=1:CR=$12:L=$9A:RESTORE 3410:GOTO 920
880 RETURN
890 R(1)=$A:R(2)=$B:R(3)=$C:R(4)=$D:R(5)=$E:R(6)=$7:R(7)=$8:GOTO 930
900 R(1)=$E:R(2)=$7:R(3)=$8:R(4)=$9:R(5)=$A:R(6)=$B:R(7)=$C:GOTO 930
910 R(1)=$8:R(2)=$9:R(3)=$A:R(4)=$B:R(5)=$C:R(6)=$D:R(7)=$E:GOTO 930
920 R(1)=$C:R(2)=$D:R(3)=$E:R(4)=$7:R(5)=$8:R(6)=$9:R(7)=$A
930 F=F+Z:J=J+1:V=PEEK(F):PLAY "B",,$50B4
940 IF J>7 OR V=$9A OR V=$9B OR V=6 THEN J=J-1:F=F-Z:GOTO 1130
950 POKE F+$400,$6:POKE F,L:FOR I=1 TO 150:NEXT
960 PICK G:IF G=$20 THEN 930
970 POKE F+$400,$46:POKE F,CR
980 FOR I=1 TO 7:READ A:F=F+A*Q:D(I)=PEEK(F):C(I)=PEEK(F+$400)
990 POKE F,R(I):POKE F+$400,$46:FOR Y=1 TO 70:NEXT
1000 PLAY "B",,$50B4:NEXT
1010 READ A:F=F+A*Q:V=PEEK(F)
1020 IF Z=1 OR Z=-1 THEN RESTORE 3430:GOTO 1040
1030 IF Z=32 OR Z=-32 THEN RESTORE 3450
1040 IF V=$13 OR V=$14 THEN S=S+50:GOTO 1090
1050 IF V=$15 OR V=$16 THEN S=S+200:B=$C168:O=O+1:GOTO 1090
1060 IF V=$17 OR V=$18 THEN S=S+150:D=$C16F:O=O+1:GOTO 1090
1070 IF V=$19 OR V=$1A THEN S=S+700:N=$C174:O=O+1:GOTO 1090
1080 READ A:F=F+A*Q:GOTO 1110
1090 PLAY "B",,$50BB:FOR I=1 TO 250:NEXT:PLAY "B",,$50BB
1100 POKE F,0:READ A:F=F+A*Q
1110 FOR I=7 TO 1 STEP -1:POKE F+$400,C(I):POKE F,D(I)
1120 READ A:F=F+A*Q:NEXT
1130 FOR I=1 TO J:POKE F,0:F=F-Z:NEXT
1140 GOSUB 1310:RETURN
1150 REM === ﾂｶﾏｯﾀ ===
1160 PLAY "F",$50C2:POKE U,0:POKE B,0:POKE D,0
1170 POKE N,0:POKE K,0:M=M-2:IF M=$C277 THEN 1360
1180 POKE M,0:U=$C163:B=$C168:D=$C16F:N=$C174
1190 K=$C394:REM POKE M-2,0
1200 FOR I=1 TO 1000:NEXT:GOTO 280
1210 REM === ﾒﾝ ｸﾘｱ ===
1220 PLAY "B",$50E3:FOR I=1 TO 2500:NEXT:POKE U,0:POKE B,0:POKE D,0:POKE N,0
1230 POKE K,0:U=$C163:B=$C168:D=$C16F:N=$C174:K=$C394:TEMPO 20
1240 BO=BO+(300-AB)*50+AB*20:COLOR 5:LOCATE 8,8:PRINT SPC(7):LOCATE 8,9
1250 PRINT " BONUS ":LOCATE 8,10 :PRINT SPC(7):COLOR 6:LOCATE 8,11:PRINT BO
1260 LOCATE 8,12:PRINT SPC(7):FOR I=1 TO 1000:NEXT
1270 FOR I=0 TO BO STEP 100:COLOR 6:LOCATE 8,11:PRINT BO-I:S=S+100
1280 COLOR 7:LOCATE 24,2:PRINT S:SOUND 2500,1:NEXT:LOCATE 9,11:COLOR 6
1290 PRINT "00":FOR I=1 TO 3000:NEXT:FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT SPC(24);
1300 NEXT:TEMPO 60:RO=RO+1:O=0:AB=0:BO=0:GOTO 130
1310 REM === ﾄﾗｴﾀ ｶｽﾞ ===
1320 IF O=10 THEN 1220
1330 RETURN
1340 REM === ｳﾝｺ ===
1350 AB=AB+1:IF AB<>300 THEN RETURN
1360 REM === GAME OVER ===
1370 FOR I=1 TO 1000:NEXT:LOCATE 7,11:PRINT " GAME OVER "
1375 FOR I=1 TO 4000:NEXT:GOTO 1400
1380 REM === ﾀｲﾄﾙ ===
1390 RESTORE 3290:FOR I=$C400 TO $C477:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
1395 FOR I=$D008 TO $D0FF:POKE I,0:NEXT
1400 CLS:COLOR 6,,1:LOCATE 10,1:PRINT "@C HK   @C HK"
1410 LOCATE 10,2:PRINT "A  IL N A  IL"
1420 LOCATE 10,3:PRINT "BEGJM   BEGJM"
1430 COLOR 7,,1:LOCATE 11,2:PRINT "DF":COLOR 4:LOCATE 19,2:PRINT "DF"
1440 FOR I=1 TO 1000:NEXT:POKE $C5A4,$47:POKE $C1A4,$13
1450 COLOR 7,,0:LOCATE 6,5:PRINT "··· ｳｼ 「USHI」 ···  50P"
1460 FOR I=1 TO 1000:NEXT:POKE $C5E4,$46:POKE $C1E4,$15
1470 COLOR 6:LOCATE 6,7:PRINT "··· ﾌﾞﾀ 「BUTA」 ··· 200P"
1480 FOR I=1 TO 1000:NEXT:POKE $C624,$43:POKE $C224,$17
1490 COLOR 3:LOCATE 6,9:PRINT "··· ｲﾇ 「INU 」 ··· 150P"
1500 FOR I=1 TO 1000:NEXT:POKE $C664,$42:POKE $C264,$19
1510 COLOR 2:LOCATE 6,11:PRINT "··· ﾄﾘ 「TORI」 ··· 700P"
1520 FOR I=1 TO 500:NEXT:COLOR 5:LOCATE 11,15:PRINT "HIT ANY KEY"
1530 LOCATE 11,17:PRINT "TO START A":LOCATE 11,19:PRINT "  GAME .  "
1540 K=$C394:U=$C163:B=$C168:D=$C16F:N=$C174:RO=1:O=0:AB=0:M=$C27D:BO=0
1550 IF S>H THEN H=S
1560 S=0:PICK G:IF G=$1C THEN COLOR 7:CLEAR:CLS:END
1570 IF G=0 THEN 1550
1580 GOTO 100
3000 REM === CHARACTER 1 ===
3010 DATA 1c,1c,10,3c,5b,18,24,44,38,38,08,3c,da,18,24,22
3020 DATA 42,5a,5a,3c,18,18,24,24,18,18,3c,5a,5a,18,24,24
3030 DATA 00,18,3c,34,7a,7a,3c,00,3c,42,7e,72,72,72,72,3c
3040 DATA 00,00,00,c3,3c,00,00,00,04,04,03,00,00,00,00,00
3050 DATA 08,08,10,10,10,10,08,08,00,00,00,00,00,03,04,04
3060 DATA 00,00,00,3c,c3,00,00,00,00,00,00,00,00,c0,20,20
3070 DATA 10,10,08,08,08,08,10,10,20,20,c0,00,00,00,00,00
3080 DATA 10,10,08,08,0f,08,10,10,08,08,10,10,f0,10,08,08
3090 DATA 00,00,00,c3,3c,08,08,08,08,08,08,3c,c3,00,00,00
3100 DATA 41,41,3e,2a,1c,08,fc,6c,82,82,7c,54,38,10,3f,36
3110 DATA 00,04,0e,bd,7f,7e,44,66,00,20,70,bd,fe,7e,22,66
3120 DATA 0c,0b,0f,8c,7c,7c,44,66,30,d0,f0,31,3e,3e,22,66
3130 DATA 60,7c,77,3c,bf,7c,38,5e,06,3e,ee,3c,fd,3e,1c,7a
3140 REM === MUSIC 1 ===
3150 DATA c,19,1,0,18,19,18,1b,24,19,c,1d,1,0,18,1d,1,0,48
3160 DATA 1d,c,20,c,22,c,20,18,1e,30,1b,18,19,30,19,6,0
3170 REM === MUSIC 2 ===
3180 DATA 18,22,1,0,18,22,1,0,c,22,1,0,c,22,c,20,c,1e,48
3190 DATA 20,c,20,18,1d,18,1e,1,0,18,1e,1,0,c,1e,1,0,c,1e
3200 DATA c,1d,c,1b,48,1d,1,0,c,1d,c,1e,c,20,18,22,1,0,18
3210 DATA 22,1,0,c,22,1,0,c,22,c,20,c,1e,48,20,c,20,18,1d
3220 DATA 18,1e,1,0,18,1e,1,0,c,1e,1,0,c,1e,c,1d,c,1b,48
3230 DATA 19,ff,0,ff,0,ff,0,0
3240 REM === MUSIC 3 ===
3250 DATA 5,2e,5,2a,0,5,29,5,25,5,27,0,6,25,6,27,6,29,0
3260 DATA 18,25,1,0,12,25,1,0,c,25,1,0,18,25,12,28,c,27
3270 DATA 1,0,12,27,c,25,1,0,12,25,c,24,24,25,0,18,1e,18
3280 DATA 19,c,1b,c,19,c,1b,c,1d,18,1e,18,19,18,1e,0
3290 REM === CHARACTER 2 ===
3300 DATA ff,ff,30,30,30,30,3f,3f,36,36,36,36,33,33,33,33
3310 DATA 31,31,f1,f1,00,00,00,00,80,e0,70,30,30,70,e0,00
3320 DATA 1c,22,63,63,63,63,22,1c,80,80,ff,ff,00,00,00,00
3330 DATA 7e,31,31,3e,30,30,30,78,00,00,ff,ff,00,00,00,00
3340 DATA 0f,0f,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,63,63,63,63
3350 DATA 63,63,ef,ef,00,00,00,00,ff,ff,01,01,00,00,00,02
3360 DATA 02,fe,fe,02,02,00,00,00,01,01,ff,ff,00,00,00,00
3370 DATA 38,c6,c6,38,c5,c2,3d,00
3380 REM === ROPE ﾖｺ ===
3390 DATA -32,1,1,32,32,-1,-1,-31
3400 REM === ROPE ﾀﾃ ===
3410 DATA 1,32,32,-1,-1,-32,-32,33
3420 REM === ROPE ﾖｺ ｹｽ ===
3430 DATA 31,1,1,-32,-32,-1,-1,32
3440 REM === ROPE ﾀﾃ ｹｽ ===
3450 DATA -33,32,32,1,1,-32,-32,-1
```

こんどはUFMだって!?

Unidentified Flying Maze!

By. ひま人

START!!

メイロだよ〜ん!

おめでと〜 GOAL!

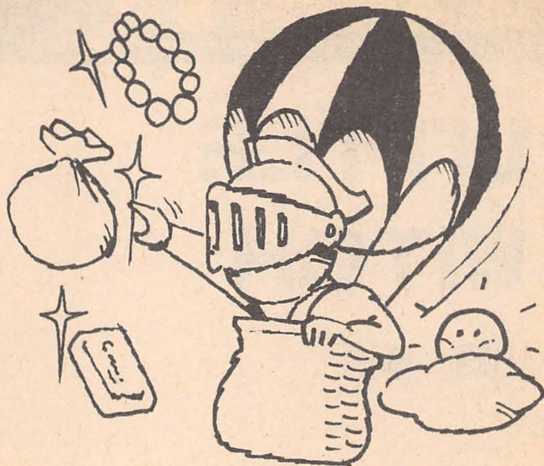
ぱんぱかぱ〜ん!

by ひま人

★自動販売機であたたかいコカコーラがあったので，つい買ってしまったのは僕だけでしょうか？（福岡市・福島　悟14才）……【編：コーラをあたためるのは危険！ ふってそそぐとアワだけでー。影：コーラたまんねえ！】

バルーン・ソルジャー

よろずや　よつや



久びさの登場です。今回はＩＢＭ－ＪＸに挑戦してみました。

—ゲームについて—

あなた(？)は，気球に乗った戦士です。敵(！)をよけながら，空に浮かぶ宝(＄)を集めてください。すべての宝を取ると，１面クリアとなり，ボーナスがもらえ，先の面に進みます。

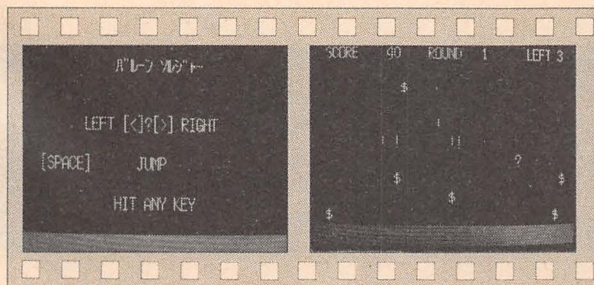
２面進むごとに宝が増えます。敵にぶつかったり，地面に落ちると，１人死に，３人死ぬとゲーム・オーバーとなります。

なお，キー操作は，[＜][＞]で左右に，スペース・キーで上下をコントロールします。

CHECKER FLAG

編：パックランドの魔法のクツをはいたパックマンの動きに似ていますね。スペース・キーの使いかたしだいですよ。

Dr.D：Ｚ＝Ｚ＋.５やＺ＝Ｚ－.５の数を小さくすれば，やさしくなるが，上下の動きが遅くなってしまうぞ。



《写真１》タイトル画面。好きなキーでスタート

《写真２》うまく上下のコントロールを……

バルーン・ソルジャーのプログラム・リスト

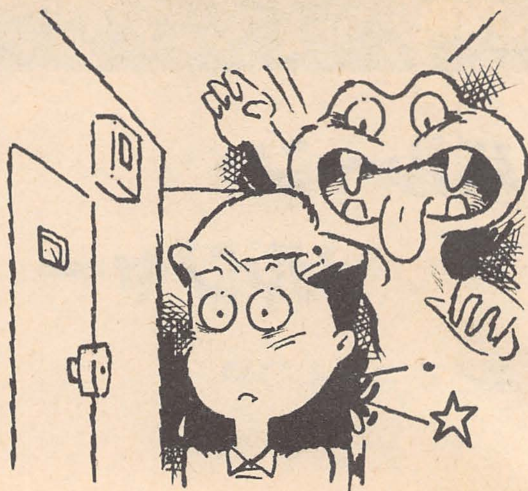
```
10 SCREEN 4:KEY OFF:CLS 0
20 RANDOMIZE TIMER:DIM X(4),Y(4)
30 CLS:LOCATE 2,14:PRINT"ﾊﾞﾙｰﾝ ｿﾙｼﾞｬｰ"
40 LOCATE 5,10:PRINT"LEFT [<]?[>] RIGHT"
50 LOCATE 7,4:PRINT"[SPACE]       JUMP"
60 LOCATE 9,14,0:PRINT"HIT ANY KEY"
70 IF INKEY$="" GOTO 70
80 S=0:R=1:L=3
90 CLS:LINE (0,180)-(319,180),2
100 PAINT (0,181),2,2
110 FOR I=0 TO 4
120 X(I)=INT(RND(1)*40)+1
130 IF X(I)<30 AND X(I)>10 GOTO 120
140 Y(1)=INT(RND(1)*9)+2
150 LOCATE Y(I),X(I):PRINT"!";:NEXT
160 X=20:Y=5:Z=0:N=10+INT(RO/2)
170 LOCATE Y,X:PRINT"?";
180 FOR I=1 TO N
190 XX=INT(RND(1)*40)+1
200 YY=INT(RND(1)*9)+2
210 IF SCREEN(YY.XX)<>32 GOTO 190
220 LOCATE YY,XX:PRINT"$";:NEXT
230 LOCATE 1,3:PRINT"SCORE";
240 PRINT SPC(10);"ROUND";
250 PRINT SPC(10);"LEFT";
260 LOCATE 1,24:PRINT USING"###";R
270 LOCATE 1.38:PRINT USING"#";L
280 LOCATE 1,9:PRINT USING"#####";S
290 LOCATE Y,X:PRINT" ";:A$=INKEY$
300 IF A$=" " GOTO 500
310 IF A$="." AND X>1 THEN X=X-1
320 IF A$="." AND X<40 THEN X=X+1
330 Z=Z+.5
340 Y=Y+Z:IF Y<2 THEN Y=2:Z=0
350 IF Y>10 THEN Y=10:GOTO 560
360 A=SCREEN(Y,X)
370 IF A=ASC("$") GOTO 520
380 IF A=ASC("!") GOTO 560
390 LOCATE Y,X:PRINT"?";
400 FOR I=0 TO 4
410 LOCATE Y(I),X(I):PRINT" ";
420 XX=SGN(X(I)-X)*(RND(1)<.2)
430 YY=SGN(Y(I)-Y)*(RND(1)<.2)
440 A=SCREEN(Y(I)+YY,X(I)+XX)
450 IF A=ASC("$") GOTO 420
460 IF A=ASC("?") GOTO 560
470 X(I)=X(I)+XX:Y(1)=Y(I)+YY
480 LOCATE Y(I),X(I):PRINT"!";
490 NEXT:GOTO 280
500 IF Z>0 THEN Z=0:GOTO 340
510 Z=Z-.5:GOTO 340
520 PLAY"C64":S=S+10:N=N-1:IF N GOTO 390
530 PLAY"C64D64E64F64":S=S+R*10:R=R+1
540 LOCATE 5,5:PRINT"ROUND CLEAR"
550 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 90
560 PLAY"F64E64D64C64"
570 FOR I=0 TO 10:LOCATE Y,X:PRINT" ";
580 PLAY"B16":LOCATE Y,X:PRINT"*";
590 PLAY"C16":NEXT:L=L-1:IF L GOTO 90
600 LOCATE 5,8:PRINT"GAME OVER"
610 LOCATE 7,3:PRINT"TRY AGAIN? [Y],[N]"
620 A$=INKEY$:IF A$="" GOTO 620
630 IF A$="Y" OR A$="y" GOTO 30
640 IF A$="N" OR A$="n" THEN END
650 GOTO 620
```


★私が，このＯＦに載ったのは，ほかでもありません。ベーマガを日本一にするためです。今日の話はここまで!! では，影会長どうぞ。(山口県熊毛郡・**高瀬朗史13才**)……【**影**：会長，Dr.会長！**Dr.D**：ピップ・エレキバン。】

M5(BASIC-I)用

LITTLE WITCH
リトル ウィッチ

山崎　幸信



STORY

主人公のリトル・ウイッチ( )は見習い魔女で，上級魔女になるために，6階建てのゴースト・マンションのすべてのマジック・スター(★)を集めます。しかし，各階のゴースト( )が，リトル・ウイッチを追いかけてきます。

彼に3回つかまると，ゲーム・オーバーです。

Little Witch Magic

リトル・ウイッチの使うことのできる，最大にしてゆいいつの魔法は，「ミラー・テレポーション」です。これは，各階に六つある鏡台( )の，鏡から鏡へとテレポーションするものです。テレポーションの経路は各階によって決まっており，自由にどこへでも行くわけにはいきません。6階までをすべてクリアするためには，この経路をよく覚えることが必要となります。

How To Play

リトル・ウイッチは，カーソル・キーで上下左右，Ⓨでミラー・テレポーションします。各階のマジック・スターをすべて集めると，上の階へいき，6階をクリアすると，リトル・ウイッチが1人増えて1階へもどります。

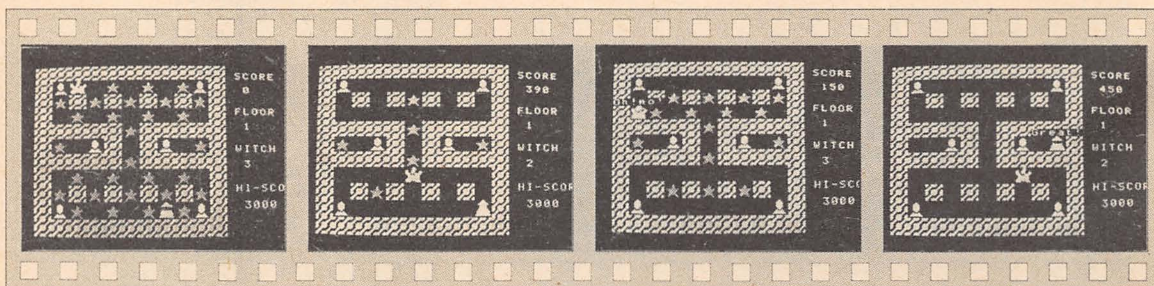
ゴーストにすべてつかまると，ゲーム・オーバーで，Ⓡでリプレイできます。★は1個10点で，各階をクリアすると，(階数×300）点が入ります。

《第1表》変数表

XY(10, 10)……	画面データ。0が壁，1が空間，2がマジック・スター，3～8は鏡台
X，Y……	リトル・ウイッチの座標
GX，GY……	ゴーストの座標
F……	フロア
C……	マジック・スターの数
S……	スコア
L……	ウイッチの数
H……	ハイ・スコア
SX(5)，SY(5)……	鏡台の座標
A$(5)……	各階のテレポーション経路のデータを文字変数の形で入れてあります

CHECKER FLAG

Dr.D：山崎くんの作品だな。彼は，なかなかのテクニシャンだな。BASIC－Iでここまでプログラムを組んでくるとは。ゲームのパターンも変わっている。



《写真1》テレポートしながらスターを取ろう！
《写真2》鏡台に乗ると、テレポートできるぞ
《写真3》うわー、ゴーストにつかまっちゃった！
《写真4》やったぜ，面クリアだ!!

★2月14日好きな人からもらえなかった。失恋。でも僕にはベーマガがある，負けないぞ!!（神奈川県津久井郡・今泉　桂12才）……【影：グスン，そうかそうか，来年の2月号にはチョコを付ろくにつけよう！編：ウッソー!!】

《第2表》プログラムのしくみ

10～20	ゲーム開始時の設定
30～80	鏡台の座標とテレポーション・データ
90	初期設定
95～160	ラウンド設定及び画面を描く
200～390	メイン・ループ
500～540	ゴースト移動ルーチン
600～610	テレポーション処理ルーチン ㊟
700～730	フロア・クリア処理
800～820	ゴーストにつかまったときの処理
850～870	ゲーム・オーバー処理
900～999	画面データ

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 dim XY(10,10),SX(5),SY(5),A$(5):let H=3000:for I=0 to 5
20 read SX(I),SY(I),A$(I):next
30 data 1,1,"503124"
40 data 9,1,"123450"
50 data 3,5,"450123"
60 data 7,5,"325401"
70 data 1,9,"541230"
80 data 9,9,"240513"
90 let S=0:let F=0:let L=3
95 let C=0:restore 900:cls
100 for I=0 to 10:for J=0 to 10
110 read XY(J,I)
120 if XY(J,I)=0 then print cursor(J*2,I*2)"ほほ↓←←ほほ"
130 if XY(J,I)=2 then print cursor(J*2,I*2)"あう↓←←いえ":let C=C
+1
140 if XY(J,I)>2 then print cursor(J*2,I*2)"はふ↓←←ひへ"
150 next:next:let X=7:let Y=9
160 let GX=2:let GY=1
200 loc 0 to X*16,Y*16:loc 1 to GX*16,GY*16
210 if C<1 then goto 700
220 if X=GX and Y=GY then goto 800
230 if XY(X,Y)=2 then let XY(X,Y)=1:let C=C-1:let S=S+10:pri
nt cursor(X*2,Y*2)"▣  ↓←←  "
240 let M$=inkey$
250 if M$="@" and XY(X,Y-1)>0 then let Y=Y-1
260 if M$="/" and XY(X,Y+1)>0 then let Y=Y+1
270 if M$=";" and XY(X-1,Y)>0 then let X=X-1
280 if M$=":" and XY(X+1,Y)>0 then let X=X+1
290 if M$="¥" and XY(X,Y)>2 then gosub 600
300 if rnd(10-F)=0 then gosub 500
310 print cursor(23,1)"SCORE":cursor(23,3):S
320 print cursor(23,6)"FLOOR":cursor(23,8):F+1
330 print cursor(23,11)"WITCH":cursor(23,13):L
340 if S>H then let H=S
350 print cursor(23,16)"HI-SCORE":cursor(23,18):H
390 goto 200
500 if X>GX and XY(GX+1,GY)>0 then let GX=GX+1
510 if X<GX and XY(GX-1,GY)>0 then let GX=GX-1
520 if Y>GY and XY(GX,GY+1)>0 then let GY=GY+1
530 if Y<GY and XY(GX,GY-1)>0 then let GY=GY-1
540 return
600 let W=val(mid$(A$(F),XY(X,Y)-2,1)):let X=SX(W)
610 let Y=SY(W):return
700 let F=F+1:let S=S+F*300
710 if F>5 then let F=0:let L=L+1
720 print cursor(X*2-2,Y*2-1)"Great!":for K=0 to 9999:next
730 goto 95
800 if L=1 then goto 850
810 let L=L-1:print cursor(X*2-2,Y*2-1)"Oh!no!"
820 for K=0 to 9999:next:goto 95
850 print cursor(X*2-2,Y*2-1)"Game Over"
860 if inkey$="r" then goto 90
870 goto 860
900 data 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
910 data 0,3,2,1,2,1,2,1,2,4,0
920 data 0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,0
930 data 0,1,2,1,2,1,2,1,2,1,0
940 data 0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0
950 data 0,2,1,5,0,1,0,6,1,2,0
960 data 0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0
970 data 0,1,2,1,2,1,2,1,2,1,0
980 data 0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,0
990 data 0,7,2,1,2,1,2,1,2,8,0
999 data 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10rem ■■ Little Witch ■■
20rem
30rem ---- character -----
40rem
45 print "▣"
50 stchr "0103071f1f000208" to 0
60 stchr "1f1f3f3f3f7f7f00" to 1
70 stchr "80c0e0f8f8004010" to 2
80 stchr "f8f8fcfcfcfefe00" to 3
90 stchr "00010173737b7d3d" to 4
100 stchr "1f1f1f3f7f7f3c00" to 5
110 stchr "c0e0e0c0c6c77f7e" to 6
120 stchr "fcfcfcfcfcfe3e00" to 7
130 scod 0,0:scol 0,4
140 scod 1,4:scol 1,3
300 for I=1 to 3
310 stchr "0000010307070707" to &CA,I
320 stchr "070301040f1f3f00" to &CB,I
330 stchr "000080c0e0e0e0e0" to &CC,I
340 stchr "e0c08020f0f8fc00" to &CD,I
350 stchr "e7e7cf1c38f3e7e7" to &CE,I
360 stchr "a0a0a0a0a0a0a0a0" to &CE,I+3
370 stchr "000000000101033f" to &B1,I
380 stchr "6060606060606060" to &B1,I+3
390 stchr "1f0f070f0f1c1000" to &B2,I
400 stchr "6060606060606060" to &B2,I+3
410 stchr "0000008080c0c0fc" to &B3,I
420 stchr "6060606060606060" to &B3,I+3
430 stchr "f8f0e0e0f0301800" to &B4,I
440 stchr "6060606060606060" to &B4,I+3
450 next
460 cls
470 for I=4 to 6:for J=133 to 144
480 stchr "4040404040404040" to J,I
490 next:next
500 print "  |    ┐   | |   |"
510 print "  |  | |   | | | |"
520 print "  | ┼┼|┌┐  | | |┼┌┐┌┐"
530 print "  | ||||├┘ | | ||| ||"
540 print "  └─ ||||└┘ └─┴┘||└┘| |"
550 mag 2
560 loc 0 to 24,48
570 loc 1 to 24,72
580 print cursor(6,7)"... Little Witch"
590 print cursor(6,10)"... Gost"
600 print cursor(3,12)"はふ↓←←ひへ ... Mirror stand"
610 print cursor(3,15)"あう↓←←いえ ... Magic star"
620 print cursor(3,18)"Hit [s] key to start"
630 let M$=inkey$
640 if M$="s" then chain "L-W-2"
650 goto 630
10 dim XY(10,10),SX(5),SY(5),A$(5):let H=3000:for I=0 to 5
20 read SX(I),SY(I),A$(I):next
30 data 1,1,"503124"
40 data 9,1,"123450"
50 data 3,5,"450123"
60 data 7,5,"325401"
70 data 1,9,"541230"
80 data 9,9,"240513"
90 let S=0:let F=0:let L=3
95 let C=0:restore 900:cls
```

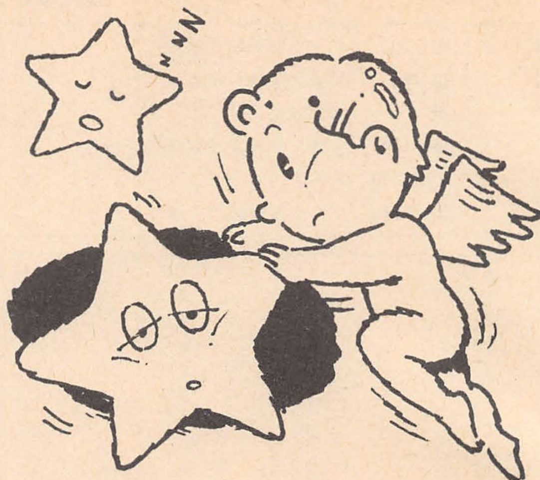


★友人K君は食べることが好きで,「サラダの国のトマト姫」のことを「サラミに肉にトマトにひらめ」と言った。
(神奈川県相模原市・**鈴川雅之13才**)……【**影**：トマトいとひらめきでサラミに29日かけてサラトマが解けた!】

M5(BASIC-G)用
(BBコーナー優秀作)

スリープ SLEEP スター STAR

岡村　克宣



これは，3月号の「BLACK　BOX」のアイデアをもとに，ぼくなりに作ったものです。

☆STORY☆

お空のお星さまは，宇宙のカベにへばりついて，昼間はウトウトといねむりをするのです。ある日，いねむりが過ぎて，夜になってもウトウト…。

そこで，星の天使プーは，お星様を起こしにでかけました。

☆Let's Play☆

プーくんをカーソル・キーで動かして，お星さまを起こしてください。小さな星が，寝ている星です。ただし，星の中にはひねくれているのもいて，なかなか起きないのや，どこかにかくれてしまうのもいます。

星を20人起こすと，面クリアです。とにかく，やってみればわかります。

☆テクニック☆

デビラーの動きには，規則性があります。それをうまく利用すればいいのですが，デビラー同志がぶつかると，ワープします。ワープはどこへするか，まったくわからないので，その点に気をつければいいでしょう。それから，スタート後30秒たつと，デビラーが1匹増えます。

スターの動きにも，規則性があります。どうしてスターが重要かというと，スーパー・スターをだすカギをにぎっているからです。

スーパー・スターを取ったら，星がだいぶ残ってるなら，デビラーに体当たりし，少なければ，クリアしてしまいましょう。

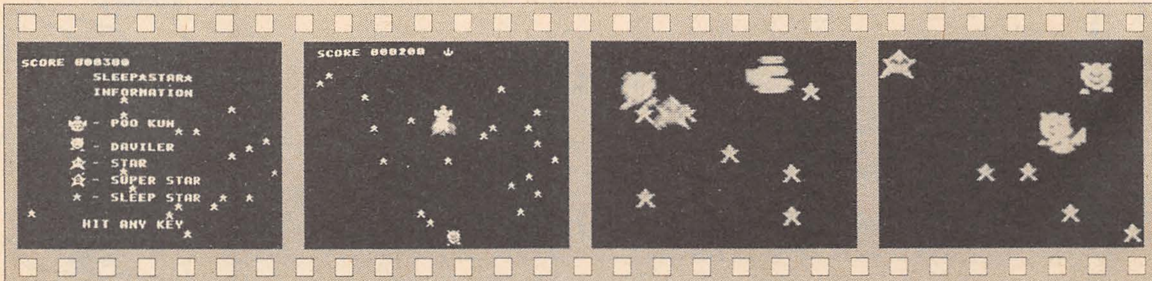
このゲームにも，今はやりの隠れキャラがあります。それがなにかは，あえていいませんが，これは10万点なので，必ず取るようにしましょう。

《第1表》スコア表

スターを起こすと	100pts.
デビラーがぶつかると	100pts.
デビラーをやっつけると	500pts.
隠れキャラ	100,000pts.

☆プログラム☆

割込み命令をかなり使っているので、メイン・ルーチンは，どまん中の少し（星判定と，はみ出し防止）



《写真1》まいった！思わず脱サングラス！（影）

《写真2》スタートと同時にプーを襲ってくる

《写真3》寝ている星を起こしてください

《写真4》なんて難しいゲームなんだろう！

★ここらへんではドンキーコングをドンコンという。「ドンキーくんドンコンいくの？」しゃれにもならん。（石川県河北郡・西川　修12才）……【影：おい、ドンコン！Dr.D：だれに言ってるんだ!!影：私はだ～れ？】

しかありません。それでも，判定がおくれることもあります。

改造は，まず無理でしょう。

SLEEP STARのプログラム・リスト

```
10 on error gosub 960
20 Print "UTSL":move off:console 0.1
30 for UP=&2978 to &2AD8:vPoke UP.vPeek(UP)or vPeek(UP)/2:ne
xt
40 stchr "000304030087cdef" to 0
50 stchr "f7e0cf2b11391f07" to 1
60 stchr "0080408000c266ee" to 2
70 stchr "de0eeaa80038f0c0" to 3
80 stchr "000304030087cfef" to 4
90 stchr "f7f8bd2b073f1f07" to 5
100 stchr "0080408000c2e6ee" to 6
110 stchr "de3e7aa8c0f8f0c0" to 7
120 stchr "00030403000 70d0f" to 8
130 stchr "0700173d310f1f07" to 9
140 stchr "0080408000c0e1e3" to 10
150 stchr "c70fdfddd4e0f0c0" to 11
160 stchr "000304030007 8fcf" to 12
170 stchr "e7f0fbbb2b071f07" to 13
180 stchr "0080408000c060e0" to 14
190 stchr "c000d07818e0f0c0" to 15
200 scol 0,15
210 stchr "00000331f1f3f3b" to 16
220 stchr "3d3f1b1c0f033078" to 17
230 stchr "00000098f0f0f8b8" to 18
240 stchr "78f8b070e0983c00" to 19
250 stchr "000000331F1F3F3B" to 20
260 stchr "3D3F1B1C0F337800" to 21
270 stchr "00000098f0f0f8b8" to 22
280 stchr "78f8b070e080183c" to 23
290 stchr "000000010307 3D1A" to 24
300 stchr "0f0f1f3f38600000" to 25
310 stchr "000080c0e0f0deac" to 26
320 stchr "f8f0f0f8380c0000" to 27
330 stchr "00000001030 63d1e" to 28
340 stchr "0f040f1f1c300000" to 29
350 stchr "000c98c0e030fe3c" to 30
360 stchr "d830f0f8380c0000" to 31
370 stchr "0000000000000000" to 32
380 stchr "000001071f3f0e00" to 33
390 stchr "0000002030303838" to 34
400 stchr "78f0f0e0c0800000" to 35
410 read A,B,C,D:if A=0 then goto 440
420 for SH=A to B:scod SH,C:scol SH,D
430 next:goto 410
440 stchr "1038fe7c386cc600" to 254,1
450 stchr "18001899c3997e3c" to 247,1
460 color 254,&A0
470 mag 2
480 on event gosub 840
490 event 30,120
500 on coinc gosub 980:coinc on
510 on key gosub 630:key on
520 alarm$="00:01":on alarm gosub 1210
530 goto 1290
540 SC=0:PO=3:Play "112o5co4go5co4gegecdfdo3bo4c":randomize
550 cls:for ST=0 to 20:SX=rnd(28)+2:SY=rnd(20)+2
560 if rcrt(SX,SY)>0 then ST=ST-1:next
570 Print cursor(SX,SY)"◣";:next:ST=20
580 time$="00:00:30":move on:event on
590 move 0 step 0,0:alarm on
600 loc 0 to 120,60:gosub 1180
610 loc 1 to 110,80:loc 2 to 130,80
620 goto 690
630 A=inkey(0)
640 PX=sprite(0,1):PY=sprite(0,0)
650 move 0 step(A=54)-(A=55),(A=51)-(A=46),1
660 if A=0 then return
670 scod 0,-((A=51)+(A=54)*2+(A=55)*3)*4
680 return
690 PX=sprite(0,1):PY=sprite(0,0)
700 if PX<0 then PX=0:goto 750
710 if PX>240 then PX=240:goto 750
720 if PY<5 then PY=5:goto 750
730 if PY>170 then PY=170:goto 750
740 goto 760
750 loc 0 to PX,PY:move 0 step 0.0
760 STR=rcrt(PX/8+1.PY/8+1)
770 if STR<>254 then goto 690
780 locate PX/8+1,PY/8+1:Print " "
790 Play,,"132o6co5a"
800 ST=ST-1:if ST=0 then goto 1240
810 loc Post(4,8)to@0
820 if rnd(500)=0 then loc 9 to 127,95:move 9 step rnd(2)-1,
rnd(2)-1,3
830 gosub 1190:goto 690
840 if D=0 then D=1:goto 860 else D=0
850 scod 1,16:scod 2.16:scod 3,16:goto 880
860 scod 1,20:scod 2,20:scod 3,20
870 PW=PW-1:if PW<1 then PW=0:scol 0,15 else Play "116o3go4c
o3go4co3go4co3go4c"
880 for PS=1 to 3
890 DX=sprite(PS,1):DY=sprite(PS,0)
900 PX=sprite(0,1):PY=sprite(0,0)
910 move PS step sgn(PX-DX),sgn(PY-DY),2+rnd(1)
920 next PS
930 for PS=4 to 8
940 move PS step-sgn(PX-DX),-sgn(PY-DY),rnd(3)+1
950 next PS:move 10 step-sgn(PX-DX),-sgn(PY-DY),2:return
960 if err<>20 and err<>5 then stop
970 resume
980 C1=coinc(1,,3):C2=coinc(2,,3)
990 loc 15 to rnd(240),rnd(170)
1000 if C1>0 then gosub 1190:loc C1 to@15 else if C2>0 then
gosub 1190:loc C2 to@15 else goto 1020
1010 Play,,"132o3dcd":return
1020 C1=coinc(0)
1030 if C1>0 and C1<4 then goto 1100
1040 if C1=9 then SC=SC+999:gosub 1190:erase 9:Play "116o3ef
f+gg+"
1050 if C1=10 and PW=0 then scol 0.6:erase 10:PW=5:Play "116
o4co3go4co3go4c"
1060 for SP=4 to 7
1070 C1=coinc(SP.4.8)
1080 if C1>3 then loc 10 to@SP:erase C1,SP:Play,,"132o6co5bo
6co5bo6c"
1090 next SP:return
1100 if PW>0 then loc C1 to@15:SC=SC+4:gosub 1180:Play,,"116
o5cde":return
1110 Play "14h2o5co4af+c+116h7cc+cc+cc+cc+c"
1120 move off:key off:alarm off
1130 if Play(0)<>0 then goto 1130
1140 erase:key on:event off
1150 PO=PO-1:if PO>0 then return 580
1160 locate 12,8:Print "GAME OVER"
1170 sleep 2:return 1290
1180 Print "⊠  SCORE":SC=SC-1
1190 SC=SC+1:Print cursor(8,0)right$("000"+num$(SC)+"00".6)"
  ";rPt$(PO-1,"■ ")"⊠";
1200 if SC>9999 then goto 10000 else return
1210 loc 3 to 120,80
1220 Play "116o3cego4c"
1230 return
1240 Play "112o4efeff+gabo5cro4grc"
1250 alarm off:event off
1260 move off:sleep 3:erase:goto 550
1270 data 1,3,20,5,4,8,24,10
1280 data 9,9,32,10,10,10,28,10.0.0,0,0
1290 locate 10,2:Print "SLEEP◣STAR"
1300 locate 10,4:Print "INFORMATION"
1310 locate 10,8:Print "- POO KUN⊠"
1320 locate 10,11:Print "- DAVILER"
1330 locate 10,13:Print "- STAR"
1340 locate 10,15:Print "- SUPER STAR"
1350 locate 8,17:Print "◣ - SLEEP STAR"
1360 locate 9,20:Print "HIT ANY KEY"
1370 loc 0 to 60,60:loc 1 to 60,80
1380 loc 4 to 60,100:loc 10 to 60.116
1390 if inkey(0)>0 then erase:goto 540 else goto 1390
10000 move off:locate 8,8:Print "CONGRATURATIONS!"
10010 Play "116o4c8cce8ce8eeg8eg8go5c8"
10020 Play,"116o3c8cce8ce8eeg8eg8go4c8"
10030 for CO=0 to 80:bcol 2:sleep 1.1:bcol 8:sleep 1.1:next
10040 bcol:end
```

M-5

★空には鳥，山にはキツネ，海には魚，ゼビウスにはスペシャルフラッグなら編集部には？（住所不明・1942狂13才）……【影：決まってるだろ，編集部には隠れた電話。編：？影：電話がウルサイと，机の中に隠してんの。】

サファリ・ハンティング

中島　洋

あなたは，某サファリ・パークのライオンの飼育係です。あなたの不注意で，ライオンが逃げ出してしまいました。

あそびかた

右から走ってくるライオンに照準を合わせ，マスイ銃を撃ってください。照準の移動はⒾⒿⓀⓂで上左下右，発射はスペース・キーです。

1匹倒すごとに弾が1発増えます。照準を画面の外に出すか，弾がなくなると，GAME　OVERです。

スコアは，画面の右のほうでライオンをしとめたときのほうが，上がります。

プログラムについて

入力方法は、LIST1をRUNしてNEW，LIST2をRUNしてNEW，そしてLIST3をRUNします。

LIST3の30行の10＊を変えると，照準の動く速さが変わります。

POKE53281，7などをつけると，もっとふん囲気がでますよ。

《写真1》ライオンに照準を合わせてズドーン!!

《リスト1》キャラクタ定義パート1のリスト

```
10 POKE49,127:POKE50,3:V=53248
20 POKE2040,15:POKEV+21,0:POKEV+39,0
30 FORI=0TO63:READA:POKE960+I,A:NEXT
40 DATA0,40,0,0,40,0,0,68,0
50 DATA0,130,0,0,0,0,0,0,0
60 DATA0,0,0,16,0,16,32,0,8
70 DATA192,16,6,0,56,0,192,16,6
80 DATA32,0,8,16,0,16,0,0,0
90 DATA0,0,0,0,0,0,0,130,0
100 DATA0,68,0,0,40,0,0,40,0,0
```

《リスト2》キャラクタ定義パート2のリスト

```
10 V=53248
20 POKE2041,14:POKEV+21,0:POKEV+40,8
30 FORI=0TO63:READA:POKE896+I,A:NEXT
40 DATA0,0,0,1,64,0,15,240,0
50 DATA63,248,0,63,248,4,127,252,14
60 DATA101,30,14,224,14,14,110,238,4
70 DATA226,143,4,224,14,4,99,142,4
80 DATA225,12,4,104,43,248,103,219,248
90 DATA56,27,248,28,55,248,15,255,248
100 DATA7,244,72,3,20,72,1,54,216,0
```

《リスト3》メイン・プログラムのリスト

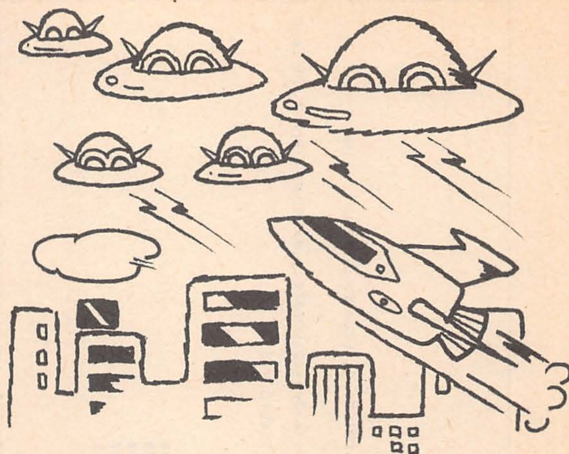
```
10 PRINT"■":V=53248:S=0:T=10:POKEV+21,3:
X=120:Y=120
20 R=INT(180*RND(1))+50:D=INT(24*RND(1))
+1:P=255
30 GETC$:X=X+10*(C$="J")-10*(C$="K"):Y=Y
+10*(C$="I")-10*(C$="M")
40 IFC$=" "THENT=T-1:IFPEEK(V+30)=3THENS
=S+P:T=T+1:GOTO20
50 IFT=0THENEND
60 POKEV,X:POKEV+1,Y
70 P=P-D:IFP<0THENFORI=0TO500:NEXTI:GOTO
20
80 POKEV+2,P:POKEV+3,R
90 PRINT"■SCORE ";S:GOTO30
```


★学校でもらったプリントをなくさないように筆箱にしまっておいて，筆箱を忘れていった。(島根県浜田市・坂本真志14才)……【影：原稿忘れてきちゃった。ちゃんとしまっといたのに。編：どこに？影：弁当箱に。】

MSX用

ヘクセリオン
HEXERION

北野 貴之



STORY

199X年，地球は，異星人ゾラニから攻撃をうけた。キミには，エリア75に出現したゾラニの新兵器「クラスター」を，全滅してもらいたい。そこで，キミに最新戦闘機「ファイターHEX」を与えよう。これは，機首に20mmガトリング・レーザー・ガンを装備し，そのパワーは，クラスターを一度に5機破壊できる。

HEXは，クラスターの体当たりに3回耐えられるが，それ以上体当たりされると，ジ・エンドだ。

スクランブルのサイレンが，鳴りはじめた。幸運を，祈る。

あそびかた

カーソル・キーでHEXを動かし，スペース・キーで，ビームを撃てます。

このゲームには，必殺ワザがあります。それは，HEXを回転させると，敵はひとかたまりになってしまいます。また，690行のVX<1をVX<0にかえてRUNし，一番左へ行ってビームをどんどん撃ってみよう！

プログラムについて

MSXを買って，2週間後に作りました。

590，730行の(0)を(1)にすると，ジョイ・スティックでも遊べます。

最後に，このゲームを見ると，絶対に「なぜスプライトを使わないんだ？」という声がでるでしょう。どーせ，ボクはなーんも知らんよ。いままで，ショップでP6さわっとったからね。それに，HB−75のマニュアルにもないしね。

CHECKER FLAG

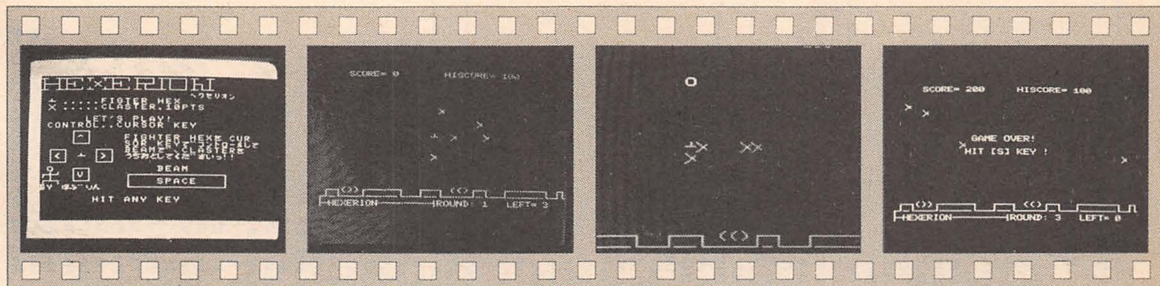
Dr.D：それにしても，シンプルなプログラムだな。ゲーム中に⊥や×の右が少しカケてしまうが，これは40×24のモードを使っているからだろう。ここは，32×24で作ったほうが，よかっただろうな。

編：モノクロというのも，さびしいですね。

影：想い出は，モノクローム!!

Dr.D：なんだ，それは??

影：ニクロム線の，おともだち！



《写真1》タイトルとキー操作

《写真2》ゲーム画面。敵機が高速で接近する！

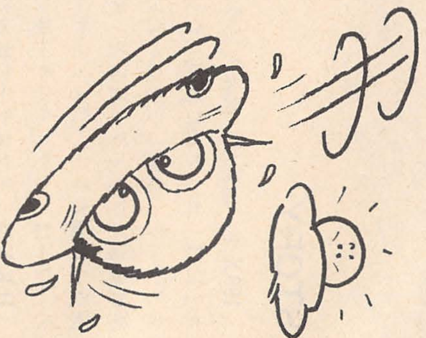
《写真3》必殺ワザは敵を1か所に集めること

《写真4》ゲーム・オーバー

★僕はかけごとをしたことがありません。いいですよ，かけても。(東京都練馬区・丸善隆央13才)……【一同：ハハハ！編：かけごとしたことある？影：いましてるところだ。ズルズルーッ。編：350円のかけそばじゃん！】

HEXERIONのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z :W=100
20 '
30 CLS :SCREEN1,0:KEYOFF
40 BEEP
50 COLOR 15,1
60 PRINT"┬ ┬┬─┬ ┬┬─┬┬┬─┬┬┬ ┬"
70 PRINT"├┤H  X H ├┤┘|| |h|"
80 PRINT"┴ ┴┴─┘┴ ┴┴─┘┴└─┘┴└┘"
90 PRINT"                    ヘクセリオン "
100 PRINT" ┴ .....FIGTER HEX "
110 PRINT" X .....CLASTER.10PTS"
120 PRINT""
130 PRINT"       LET'S PLAY!       "
140 PRINT" CONTROL..CURSOR KEY "
150 PRINT"       ┌─┐"
160 PRINT"       |^|       FIGHTER HEXと CUR"
170 PRINT"       └─┘       SOR KEYでコントロールして"
180 PRINT"  ┌─┐     ┌─┐   BEAMで、CLASTERを"
190 PRINT"  |<| ┴  |>|   うちおとしてくださいっ!!"
200 PRINT"  └─┘     └─┘   "
210 PRINT" o   ┌─┐          BEAM"
220 PRINT" ┼┘  |V|     ┌──────────┐"
230 PRINT" ┴┐  └─┘     |  SPACE   |"
240 PRINT"BY ぽふ゛りん  └──────────┘"
250 FOR P =0 TO 900:NEXT:PRINT""
260 PRINT"          HIT ANY KEY"
270 IF INKEY$=""THEN270
280  FOR T=1 TO10
290 FOR C=1 TO15
300 COLOR 1 ,C
310 NEXT
320  NEXT
330 S=0:L=3:R=1
340 CLS:SCREEN0,0:WIDTH40:COLOR 15,5,7:FORI=1TO5:B(I)=0:NEXT:D=0
350 BEEP
360 'START!
370 A$="X"
380 '
390 LOCATE0,18:PRINT" ┌─()) ┌──────  ┌──  (() ┌─   ┌────────  ┌┐"
400 LOCATE0,19:PRINT" ┘┘─└────────└──┘─└─────┘─└───┘────────└┘└"
410 LOCATE0,20:PRINT" ├─HEXERION──────────┤ROUND:";R
420 PLAY"T220L3207DEFCG
430 LOCATE 5,0 :PRINT"SCORE=";S
440 LOCATE 20,0:PRINT"HISCORE=";W
450 LOCATE 30,20:PRINT"LEFT=";L
460 LOCATE 15,10:PRINT"PLAYER 1"
470 FOR J=0TO800:NEXT
480 LOCATE 15,10:PRINT"          "
490 'FIGHITER HEX
500 X=18:Y=10
510 LOCATE X,Y:PRINT"┴"
520 'CLASTER
530 FOR I=1 TO  5
540 X1(I)=(RND(1)*40)
550 Y1(I)=(RND(1)*17)+1
560 LOCATE X1(I),Y1(I):PRINTA$ ;
570 NEXT
580 'FIGTER MOVE
590 H=STICK(0):VX=0:VY=0
600 IF H=1 THEN VY=-2:GOTO680
610 IF H=5 THEN VY=2:GOTO680
620 IF H=7 THEN VX=-2:GOTO680
630 IF H=3 THEN VX=2:GOTO680
640 IF H=4THENVX=2:VY=2:GOTO680
650 IF H=2THENVX=2:VY=-2:GOTO680
660 IF H=6THENVX=-2:VY=2:GOTO680
670 IF H=8THENVX=-2:VY=-2
680 LOCATE X,Y:PRINT" ";
690 IF X+VX<1ORX+VX>38 THEN VX=0
700 IF Y+VY<1 OR Y+VY>17 THENVY=0
710 X=X+VX:Y=Y+VY
720 LOCATE X,Y:PRINT"┴";
730 IF STRIG(0)=-1THEN 750:'BULLET
740 GOTO790
750 BEEP:FORI=Y-1TO1STEP-1:LOCATEX,I:PRINT"o";:LOCATEX,I:PRINT" ";:NEXT
760 I=0
765 ' score
770 IFX1(I)=XANDY>Y1(I)THENB(I)=1:S=S+10:D=D+10:LOCATE11,0:PRINTS;:PLAY"v15l10o8t210cde"
775 IF D=>50THEND=0:FOR J=1TO 800:NEXT:GOTO 950
780 I=I+1:IFI<>6THEN770
785 ' ゆうどう
790 FOR I=1TO  5
800 VX=SGN(X-X1(I))
810 VY=SGN(Y-Y1(I))
820 IFI=1ANDB(1)=1THENY1(1)=24:GOTO900
830 IFI=2ANDB(2)=1THENY1(2)=24:GOTO900
840 IFI=3ANDB(3)=1THENY1(3)=24:GOTO900
850 IFI=4ANDB(4)=1THENY1(4)=24:GOTO900
860 IFI=5ANDB(5)=1THENY1(5)=24:GOTO900
870 LOCATE X1(I),Y1(I):PRINT" ";
880 X1(I)=X1(I)+VX:Y1(I)=Y1(I)+VY
890 LOCATE X1(I),Y1(I):PRINTA$ ;
900 NEXT
910 I=1
920 IF X1(I)=XAND Y1(I)=Y THENPLAY"V15o1Cc": L=L-1:LOCATE35,20:PRINTL:IFL=0THEN990
930 I=I+1:IFI<>6 THEN920
940 GOTO 590
950 LOCATE10,10:PRINT"BONUS 50 PTS!":R=R+1
960 S=S+50:FOR I=1 TO1000:NEXT
970 GOTO 340
980 'GAME OVER
990 COLOR15,1:LOCATE13,8 :PRINT"GAME OVER!":LOCATE12,10:PRINT"HIT [S] KEY !"
1000 SOUND7,&HF2:SOUND6,18
1010 PLAY"geedfecc"
1020 IF W<S THEN W=S
1030 S$=INKEY$
1040 IF  S$="S"OR  S$="s"THEN  S$="":GOTO 30
1050 GOTO 1030
```

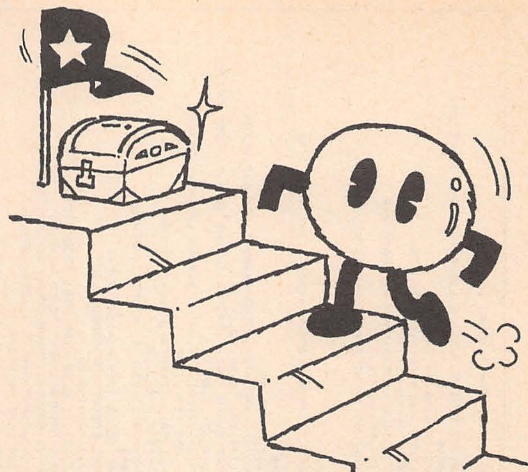


★ＥＩＪＩ君の友人はナイコンなのにソフトを30本も持ってる。しかも，機種はバラバラ。きっと，いろんなゲームがしたいんだろう。（大分市・**イナズマチャージ15才**）……**【編：ソフト30本分で，パソコンが買えるネ。】**

MSX用

キャプテン
CAPTAIN AKAMARU
アカマル

鈴木　一輝



俺はアカ丸。アオ丸とは双子の兄弟だが，いまアオ丸は敵だ。しかし，アオ丸ひきいるＢＬＵＥ　ＲＩＶＥＲＳは強敵だ。

この俺以外は，みんなやられた。だが，負けるわけにはいかない……。

★HOW TO PLAY

アカ丸をカーソル・キーで動かし，最上段にある旗を取り，旗を取るとでてくる"＄"を取るというゲームですが，けっこう難しくなってしまいました。

りんごは10pts，宝は300pts，＄は3000ptsです。それから，旗は宝をぜんぶ取らないと取れません。

アカ丸は，敵と少しでも当たると死にます。また，画面の端にいくと，反対側からでてきます。それから，面クリアで１人増えます。

なお，画面が停止してるときは，スペース・キーを押すと動きだします。

★PROGRAM

モード２を使用しているため，キャラクタを変えることができません。したがって，キャラクタが変わったあとで，プログラムを直したりするときには，英小文字を使うのはさけてください。

実行時の注意

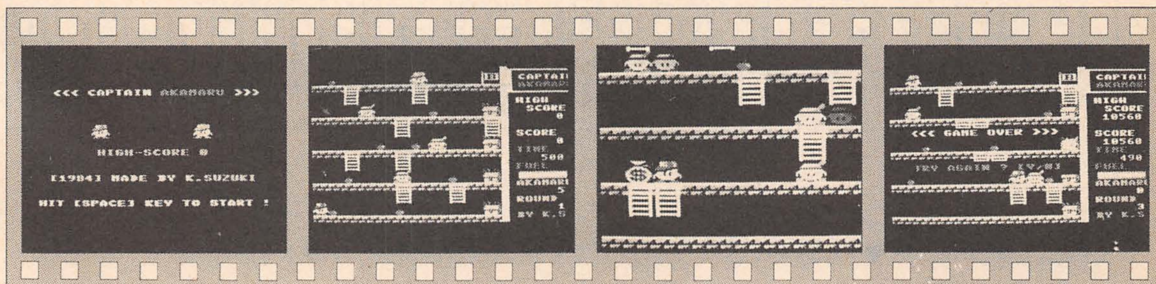
まずＲＵＮすると，フォントの移動を始めます。画面上の数字が2047になると，実行終了です。ゲームを走らせるときは，ＲＵＮ100としてください。

参考資料

ポケット・バンクシリーズ⑨（アスキー）

《第１表》変数表

Ｘ	アカ丸の横座標
Ｙ	〃　縦座標
ＴＸ	アオ丸の横座標
ＴＦ	〃　移動方向
Ｕ(０～２)	アオ丸の部下の横座標
Ｖ(０～２)	〃　縦座標
Ｆ０(０～２)	〃　移動方向
ＨＳ，ＳＣ	ハイ・スコア，スコア
Ｋ	アカ丸の残りの数
Ｒ０，ＴＩ	ラウンド数，タイム
ＦＸ	ＦＵＥＬの横座標
ＦＵ	２になったらＦＵＥＬが減る
ＨＡ	旗取った？(Yes→１，No→０)
ＴＡ	アカ丸が取った宝の数
ＦＮＡ(Ｐ)	ＰＯＩＮＴ関数(旗，宝，りんご用)
ＦＮＰ(Ｐ)	〃　(はしご(上)用)
ＦＮＱ(Ｐ)	〃　(はしご(下)用)



《写真１》アカ丸とアオ丸の，ゆかいな物語です　《写真２》スタート！　りんごと宝を取ります　《写真３》宝を取って旗を取ると＄がでる　《写真４》キャラクタがカワイイですね！

★ＦＭ－７で00Ｄ４をＦＦとすると，なにを入力してもエラーになる。(宮城県泉市・三上　力11才)……【影：エラーにならないように入力するのがよい子。編：それを知ってて，そうするのが影！影：悪い子：編：カゲ!!】

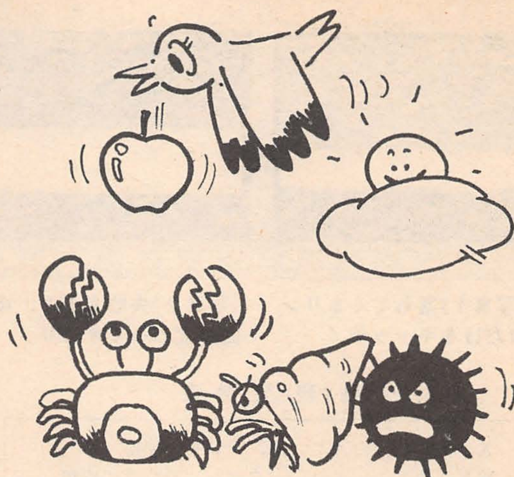
```
10 '<<  CAPTAIN AKAMARU  >>
20 '                         [ 1984 ]
30 '      FOR MSX            BY K.SUZUKI
40 '
50 '●●●●●  ﾌｫﾝﾄ ｲﾄﾞｳ  ●●●●●
60 SCREEN0:COLOR 15,1,1:CLS:CLEAR 200,&HDFFF
70 POKE &HF920,&H0:POKE &HF921,&HE0
80 FOR I=&H0 TO &H7FF:A=PEEK(&H1BBF+I):POKE &HE000+I,A
90 LOCATE 30,0:PRINT I:NEXT:END
100 '●●●●●  GAME START  ●●●●●
110 SCREEN 2,2,0:CLS:OPEN"GRP:"AS #1:GOSUB 1240
120 ON INTERVAL=120 GOSUB 960:ON SPRITE GOSUB 900:DIM U(2),V(2),FO(2)
130 DEFUSR=&H41:DEFUSR1=&H44
140 DEF FNA(P)=POINT(X+1,Y+12):DEF FNP(P)=POINT(X+8,Y-1):DEF FNQ(P)=POINT(X+4,Y+
19)
150 SC=0:K=5:RO=1
160 '●●●●●  ﾀｲﾄﾙ ﾋｮｳｼﾞ  ●●●●●
170 D=USR(0):RESTORE 1470:FOR J=1 TO 5
180 READ A,B,C,D,E$:FOR I=0 TO 2:PSET(A+B*I,C),1:COLOR D:PRINT#1,E$:NEXT:NEXT
190 COLOR 3:FOR I=0 TO 2:PSET(155+I,120),1:PRINT#1,HS:NEXT:D=USR1(0)
200 PUT SPRITE 0,(70,90),15,0:PUT SPRITE 10,(70,90),8,2
210 PUT SPRITE 2,(158,90),15,0:PUT SPRITE 1,(158,90),4,2
220 IF NOT STRIG(0) THEN 220
230 '●●●●●  ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ  ●●●●●
240 D=USR(0):CLS:TA=0:HA=0
250 PLAY "T255L4V8O4GR5CDEEDEFEDDEFGAAGFDDEEER30ECEFGGEDEFGGEDEFFEDL2C"
260 LINE (176,0)-(182,192),15,BF:LINE (183,3)-(255,33),15,BF
270 LINE(187,5)-(251,31),1,BF
280 RESTORE 1440:FOR I=1 TO 10:READ PX,PM,PY,C,A$
290 FOR J=0 TO 2:PSET(PX+PM*J,PY),1:COLOR C:PRINT#1,A$:NEXT:NEXT
300 GOSUB 980:GOSUB 940:GOSUB 1000:GOSUB1020
310 FOR DY=23 TO 192 STEP 40
320 LINE(0,DY+2)-(175,DY+9),4,BF:LINE(0,DY)-(175,DY+1),14,BF::PSET(0,DY+2),4
330 COLOR 1:PRINT#1,"eeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee"
340 FOR I=0 TO 1:R=(INT(RND(1)*9+1))*16:PSET(R,DY-8),1:COLOR 8:PRINT#1,"c"
350 PSET(R,DY-8),1:COLOR 15:PRINT#1,"d"
360 IF DY<35 THEN 390 ELSE R=(INT(RND(1)*10+1))*16
370 FOR H=0 TO 23 STEP 8:COLOR 15:PSET(R,DY-39+H),1:PRINT#1,"no":NEXT
380 PSET(159,DY-16),1:COLOR 10:PRINT#1,"fh":PSET(159,DY-8),1:PRINT#1,"gi"
390 NEXT:NEXT
400 PSET(159,7),1:COLOR 7:PRINT#1,"qs":PSET(159,15),1:PRINT#1,"rt":D=USR1(0)
410 '●●●●●  ｼｮｯｷ ｾｯﾃｲ  ●●●●●
420 TI=505:GOSUB 960:FX=239
430 LINE(192,130)-(239,138),4,BF:LINE(192,132)-(239,136),15,BF
440 X=0:Y=166:PUT SPRITE 0,(X,Y),15,0:PUT SPRITE 10,(X,Y),8,2
450 TX=95:TF=16:PUT SPRITE 1,(TX,6),4,2:PUT SPRITE 2,(TX,6),15,0:RESTORE 1430
460 FOR I=0 TO 2:READ U(I),V(I),FO(I)
470 PUT SPRITE I+3,(U(I),V(I)),15,1:PUT SPRITE I+6,(U(I),V(I)),4,3:NEXT
480 IF NOT STRIG(0) THEN 480 ELSE SPRITE ON:INTERVAL ON
490 '●●●●●  ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ  ●●●●●
500 GOSUB 660
510 IF FU=2 THEN FU=0:LINE(FX,132)-(FX,136),10:IF FX=192 THEN 890 ELSE FX=FX-1
520 GOSUB 770:IF FNA(P)=8 THEN GOSUB610
530 GOSUB 820:IF FNA(P)=10 THEN PLAY"T255L64O4CDEFG":GOSUB 620
540 IF FNA(P)=7 AND TA=4 THEN GOSUB 580
550 IF HA=1 AND FNA(P)=11 THEN SC=SC+3000:GOSUB 940:GOTO 630
560 GOTO 500
570 '●●●●●   ?  ｦ ﾄﾙ  ●●●●●
580 PLAY"T100L9M20S10CCCDEFF":HA=1:LINE(159,7)-(175,22),1,BF:SC=SC+1000
590 GOSUB 940:PSET(15,127),1:COLOR 11:PRINT#1,"wy":PSET(15,135),1:PRINT#1,"xz"
600 IF PLAY(0) THEN 600 ELSE RETURN
610 PLAY"T255L64CG":LINE(X,Y+8)-(X+8,Y+16),1,BF:SC=SC+10:GOSUB 940:RETURN
620 LINE(X-1,Y)-(X+15,Y+16),1,BF:SC=SC+300:GOSUB 940:TA=TA+1:RETURN
630 PLAY"T255V10L30O6CDEFO5CDEF":LINE(X-1,Y)-(X+15,Y+16),1,BF
640 FOR J=0 TO 500:NEXT:GOTO 1050
650 '●●●●●   AKAMARU   ●●●●●
660 INTERVAL STOP:S=STICK(0):ON S+1 GOTO 750,670,750,690,750,710,750,730
670 IF FNP(P)=15 THEN Y=Y-40:GOTO740
680 RETURN
690 X=X+16:IF X>160 THEN X=0
700 GOTO 740
710 IF FNQ(P)=15 THEN Y=Y+40:GOTO 740
720 RETURN
730 X=X-16:IF X<0 THEN X=159
740 FU=FU+1:PUT SPRITE 0,(X,Y),15,0:PUT SPRITE 10,(X,Y),8,2
750 INTERVAL ON:RETURN
760 '●●●●●   AOMARU   ●●●●●
770 INTERVAL STOP:IF Y>31 THEN 780 ELSE IF X<TX THEN TF=-16:GOTO 780 ELSE TF=16
780 TX=TX+TF:IF TX>159 THEN TX=159:TF=-16:GOTO 800
790 IF TX<0 THEN TX=0:TF=16
800 PUT SPRITE 1,(TX,6),4,2:PUT SPRITE 2,(TX,6),15,0:INTERVAL ON:RETURN
810 '●●●●●  BLUE RIVERS  ●●●●●
820 INTERVAL STOP:W=RND(1)*3:IF V(W)<>Y THEN 850
830 IF X<U(W) AND U(W)<159 THEN U(W)=U(W)-16:GOTO 870
840 IF X>U(W) AND U(W)>0 THEN U(W)=U(W)+16:GOTO 870
850 U(W)=U(W)+FO(W):IF U(W)<0 THEN U(W)=0:FO(W)=16:GOTO 870
860 IF U(W)>159 THEN U(W)=159:FO(W)=-16
870 PUT SPRITE W+3,(U(W),V(W)),15,1:PUT SPRITE W+6,(U(W),V(W)),4,3
880 INTERVAL ON:RETURN
890 '●●●●●  ﾔﾗﾚﾀ  ●●●●●
900 SPRITE OFF:INTERVAL OFF
910 PLAY"T255L64V8O5CO4BAGFEDL7C":K=K-1:GOSUB 1000:IF K=0 THEN 1130
920 GOTO 410
930 '●●●●●  ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ  ●●●●●
940 COLOR15:LINE(190,90)-(240,98),1,BF
950 FOR N=0 TO 1:PSET(190+N,90),1:PRINT#1,USING"######";SC:NEXT:RETURN
960 TI=TI-5:LINE(206,110)-(240,118),1,BF:COLOR 10
970 FOR N=1 TO 0 STEP -1:PSET(214+N,110),1:PRINT#1,USING"###";TI:NEXT:RETURN
980 COLOR15:LINE(190,60)-(240,69),1,BF
990 FOR N=0 TO 1:PSET(190+N,60),1:PRINT#1,USING"######";HS:NEXT:RETURN
1000 COLOR10:LINE(220,150)-(255,159),1,BF
1010 FOR N=0 TO 2:PSET(222+N,150),1:PRINT#1,K:NEXT:RETURN
1020 COLOR 10:LINE(220,170)-(240,178),1,BF
1030 FOR N=0 TO 2:PSET(222+N,170),1:PRINT#1,RO:NEXT:RETURN
1040 '●●●●●  ROUND ｸﾘｱ  ●●●●●
1050 INTERVAL OFF:SPRITE OFF:GOSUB 1220:RO=RO+1:K=K+1
1060 PLAY "T255L7V10O3GECDGECDECECECECGCDEFGABO4L3C"
1070 LINE(7,7)-(248,185),10,B:PAINT(0,0),10
1080 FOR I=0 TO 2:PSET(80+I,70),1:COLOR 8:PRINT#1,"ROUND ｸﾘｱ !!"
1090 PSET(68+I,110),1:COLOR 5:PRINT#1,"NEXT ROUND NO.";RO
1100 PSET(40+I,130),1:COLOR 12:PRINT#1,"YOUR-SCORE IS";SC;"PTS.":NEXT
1110 PUT SPRITE 0,(200,160),15,0:PUT SPRITE 1,(200,160),8,2
1120 IF NOT STRIG(0)THEN 1120 ELSE GOTO 240
1130 '●●●●●  GAME OVER  ●●●●●
1140 INTERVAL OFF:PLAY"T255L5V8O4EDCEFFEDCEAAR60GFEEDEL1C"
1150 IF HS<SC THEN HS=SC:GOSUB 980
1160 LINE(20,75)-(175,87),1,BF:LINE(20,115)-(175,132),1,BF
1170 FOR I=0 TO 2:PSET(22+I,77),1:COLOR 10:PRINT#1,"<<< GAME OVER >>>"
1180 PSET(24+I,119),1:COLOR 8:PRINT#1,"TRY AGAIN ? [Y/N]":NEXT
1190 A$=INKEY$:IF A$="N" OR A$="n" THEN END ELSE IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 119
0
1200 GOSUB 1220:GOTO 150
1210 '●●●●●  ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｹｽ  ●●●●●
1220 FOR J=0 TO 10:PUT SPRITE J,(0,-16),0,0:NEXT:CLS:RETURN
1230 '●●●●●  ｽﾌﾟﾗｲﾄ  ●●●●●
1240 FOR J=0 TO 3:S$="":FOR I=1 TO 32
1250 READ A$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$))
1260 NEXT:SPRITE$(J)=S$:NEXT
1270 '●●●●●  ｷｬﾗｸﾀ  ●●●●●
1280 FOR J=1 TO 18:READ N:READ A$:U=0
1290 FOR I=1 TO 16 STEP 2
1300 POKE &HE000+N*8+U,VAL("&H"+MID$(A$,I,2))
1310 U=U+1:NEXT:NEXT:RETURN
1320 '●●●●●  ﾃﾞｰﾀ  ●●●●●
1330 DATA 00,0F,0C,0F,00,00,00,00,3D,7D,FD,BF,9F,0F,00,00,00,10,08,08,00,00,1C,F
C,BC,BE,BF,FD,F9,F0,00,00
1340 DATA 00,00,00,0F,1F,00,00,3F,7F,FF,BD,BD,1F,1F,07,00,00,00,00,E0,C8,00,00,F
C,FE,FF,BD,BD,F8,F8,E0,00
1350 DATA 0F,10,13,10,3F,7F,FE,00,00,00,00,00,00,00,3C,FE,F8,EC,F4,F4,FC,C0,00,0
0,00,00,00,00,00,00,3C,7F
1360 DATA 00,00,00,00,00,3F,00,00,00,00,00,00,00,E0,F0,FC,03,07,0F,1E,30,FC,00,0
0,00,00,00,00,00,07,0F,3F
1370 DATA 99,0C107EFBFDFF7E3C,100,0000000402000000,113,C000FFD8DCDCDCDC
1380 DATA 114,DCD8FFC0C0C0C0C0,115,0000FF0EE7E60FE6,116,E70EFF0000000000
1390 DATA 101,010315FF0818A8FF,102,884424803F7F7FFF,103,FFFA0A7A7E787F7F
1400 DATA 104,22042100FEFDFDFA,105,FDFB05F9F9FAFCF0,133,FFFFFFFFFFFFFFFF
1410 DATA 110,607F7F60607F7F60,111,06FEFE0606FEFE06,119,1F0F0300071F3D70
1420 DATA 120,E5E5F0FD65703D1F,121,F8F0C01CE2F8BC0E,122,A7BF0FA7A60EBCF8
1430 DATA 111,86,16,47,46,-16,79,126,16
1440 DATA 195,-1,10,11,CAPTAIN,193,1,20,8,AKAMARU,190,1,40,7,HIGH
1450 DATA 202,-1,50,7,SCORE,192,-1,80,7,SCORE,190,1,100,8,TIME,190,1,120,8,FUEL
1460 DATA 190,1,140,5,AKAMARU,190,1,160,5,ROUND,190,1,180,3,BY K.S
1470 DATA 37,-1,50,10,<<< CAPTAIN          >>>,130,1,50,8,AKAMARU
1480 DATA 75,1,120,3,HIGH-SCORE,33,-1,150,5,[1984] MADE BY K.SUZUKI
1490 DATA 20,1,180,7,HIT [SPACE] KEY TO START !
```

★影さんへ！お金を拾ったらいくらまでネコババしてもいいんですか？（茨城県取手市・**吉田昌之12才**）……【影：1円が落ちても拾う人は少ない。したがって，拾う→価値がある→欲しい→もらう→じょう談→ゴメンなのだ！】

MSX用

カニキャッチ

藤本　英一



●内　容

ある日，浜辺で遊ぶカニ君は，海の向こうへいきたくなりました。それには，正体不明の鳥が落とすリンゴを，10個食べればいくことができます。

しかし浜辺では，〝ウニ〟や〝ヤドカリ〟のオジサンたちが，じゃまをします。また鳥が落とすのは，リンゴだけではありません。

うまくリンゴをキャッチして，海の向こうへいってください。

●遊びかた

カーソル・キーのみで，操作してください。ウニは，それほど恐くありません。めいっぱい波打ちぎわまでいって，リンゴをキャッチしてください。時間は，2分以内です。

参考図書

ＭＳＸ「おもしろランド」

カニキャッチのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2:COLOR 15,5,1:CLS:KEYOFF
20 PLAY"L4V10T15004BAGE8A8GED8D8GGA2BB05D04B8B8AGE8E8DAG2RR"  ← タイトル音楽
30 FORJ=0TO1:READN:READA$:Z=0                                                  ┐
40 FORI=1TO16STEP2:VPOKE BASE(7)+N*8+Z,VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):Z=Z+1:NEXT:NEXT  ├ パターン読みこみ
50 FORI=0TO1:READA$:VPOKE BASE(6)+I,VAL("&H"+A$):NEXT                          ┘
60 FORJ=0TO16:G$=""                                                             ┐ スプライト読みこみ
70 FORI=0TO31:READD$:G$=G$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXTI:SPRITE$(J)=G$:NEXTJ         ┘
80 DATA 1,F0F0F0F0F0F0F0F0,8,8143271F0F0F0F0F  ┐ パターンDATA
90 DATA 15,47                                  ┘
100 '●●● カニ 1 ●●● <0> (X,Y)
110 DATA 30,68,D8,F2,E2,C7,6F,3F,BF,F7,3B,FC,3F,2F,20,10
120 DATA 06,0D,1B,5E,4C,E4,F4,FD,FD,EF,DC,3F,FC,F4,04,08
130 '●●● カニ 2 ●●● <1> (X,Y)
140 DATA 60,B8,D8,7A,32,27,2F,BF,BF,F7,3B,FC,BF,AF,90,48
150 DATA 0C,16,1B,4F,47,E3,F6,FC,FD,EF,DC,3F,FD,F5,09,12
160 '●●● トリ 1 ●●● <2> (WX,WY)
170 DATA 02,01,07,0F,0F,1F,1D,FD,FF,7C,3E,1F,0F,05,08,10
180 DATA 40,80,E0,F0,F0,F8,B8,BF,FF,3E,7C,F8,F0,A0,10,08
190 '●●● トリ 2 ●●● <3> (WX,WY)
200 DATA 02,01,07,0F,1F,1F,1D,3D,3F,7C,FE,EF,CF,85,04,3E
210 DATA 40,80,E0,F0,F8,F8,B8,BC,FC,3E,7F,F7,F3,A1,20,7C
220 '●●● ザリガニ 1 <4> (AX,AY)
230 DATA 20,50,38,1C,0C,04,25,13,77,DB,ED,76,BB,DD,6F,B6
240 DATA 43,86,8D,9B,9E,D8,F8,F8,E0,F8,E4,E2,71,99,8D,04
250 '●●● ザリガニ 2 <5> (AX,AY)
260 DATA 28,50,B1,E3,CF,FF,0F,7F,77,DB,ED,76,BB,DD,6F,B6
270 DATA A1,E2,E5,E9,EB,EE,CE,DC,FC,E0,F0,D8,54,92,89,32
280 '●●● リンゴ ●●● <6> (WX,NY)
290 DATA 00,04,08,24,7E,5E,5E,34,00,00,00,00,00,00,00,00
300 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
310 '●●● バクダン●● <7> (WX,NY)
320 DATA 18,7E,7A,FD,FF,7E,7E,18,00,00,00,00,00,00,00,00
330 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
340 '●●● クモ ●●●●● <8> (EX,EY)
350 DATA 00,00,0E,3F,7F,7F,3F,7E,37,3D,18,00,00,00,00,00
360 DATA 00,00,C0,E0,E0,F8,FC,FF,FE,60,C0,00,00,00,00,00
370 '●●● ウニ  ●●●● <9> (BX,BY)                           ← スプライトDATA
380 DATA 02,4A,27,1F,5F,3F,FF,3F,5F,1F,27,4A,02,00,00,00
390 DATA 00,90,20,C0,D0,E0,F8,E0,D0,C0,20,90,00,00,00,00
400 '●●● フネ 1 ●●● <10>(KX,KY)
410 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,00,01,00,C0,F0,7F,3F,1F
420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,C0,00,C0,00,00,07,FE,FC,F8
430 '●●● フネ 2 ●●● <11>(KX,KY)
440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,01,00,0F,08,0F,00,00,00
450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C0,00,F8,88,F8,00,00,00
460 '●●● ヨット 1 ●● <12>(LX,LY)
470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,7F,3F,1F
480 DATA 00,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,FF,FE,FC,F8
490 '●●● ヨット 2 ●● <13>(LX,LY)
500 DATA 00,00,00,00,01,03,07,0F,1F,3F,3F,1F,00,00,00,00
510 DATA 00,00,40,C0,C0,C0,C0,C0,D0,D8,DC,DE,00,00,00,00
520 '●●● ウミ ●●●●● <14>(X,Y)
530 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
540 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
550 '●●● タイヨウ ●●● <15>(UX,UY)
560 DATA 00,07,1F,3F,3F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,3F,3F,1F,07,00
570 DATA 00,E0,F8,FC,FC,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FC,FC,F8,E0,00
580 '●●● シブキ ●●● <16>(X,Y)
590 DATA 06,09,01,01,01,01,19,25,43,01,01,39,45,83,03,03
600 DATA 60,90,80,80,80,80,98,A4,C2,80,80,90,A2,C1,C0,C0
610 '
620 LOCATE5,5 :PRINT                                  ┐
630 PRINT"   年月 年月   年月   年月  年月 年年年月     │
640 PRINT"   年月年月   年月年月  年年月 年月  年月     │
650 PRINT"   年年月   年月  年月 年月年月年月  年月     │
660 PRINT"   年年月   年年年年年月 年月年月年月  年月   ├ タイトル
670 PRINT"   年月年月  年月  年月 年月 年年月  年月     │
680 PRINT"   年月 年月 年月  年月 年月  年月 年年年月   │
690 LOCATE4,20:PRINT"カニデ":PUTSPRITE29,(80,158),9,6 │
700 LOCATE10,20:PRINT"ヲ キャッチ シテクダサイ"       ┘
710 FORI=140TO80STEP-1:MA=ABS(1-MA):PUTSPRITE31,(I+20,I),15,MA:NEXT ← タイトル中カニが移動
720 IF PLAY(0)=-1THEN720
730 LOCATE6,16:PRINT"PUSTH SPACE KEY "
740 PLAY"T15003BB04D03B8B8AGE8E8DAG2","T15005BB06D05B8B8AGE8E8DAG2"
```

★I am a potato（私はイモです）。どいなかの人のための英語でした。（和歌山県有田郡・松本　裕15才）………

【影：それでは私が東京の人のための英語を一Time is two moneys（トキ(オ)はつーまんねえ）。編：‐¦‐】



《写真1》落ちてくるリンゴだけをキャッチ！

《写真2》失敗すると，場面が変わってオワリ！

《第1表》変 数 表

X, Y	カニ，海，シブキの座標
WX, WY	トリ，バクダン，リンゴの座標
AX, AY	ヤドカリの座標
EX, EY	雲の座標
BX, BY	ウニの座標
KX, KY	フネの座標
LX, LY	ヨットの座標
UX, UY	太陽の座標
S	(カニ)スプライト面番号
Z	STICK
QX, QY	カニが海を渡るときの座標
PX	トリが海に落ちるときの座標
NY	バクダン，リンゴの移動距離

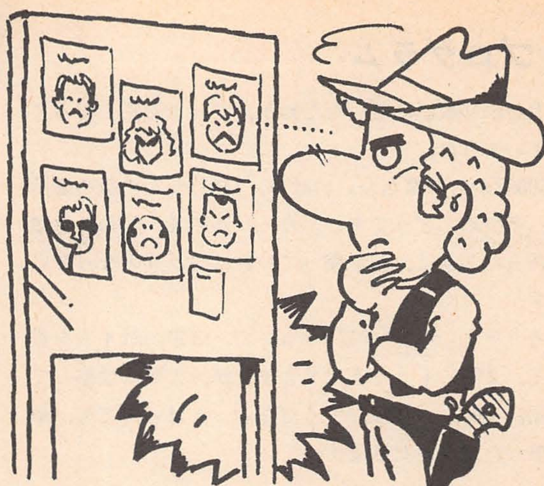
```
750 FORI=4TO11:VPOKE BASE(6)+I,INT(RND(1)*9+7)*16+1:NEXT
760 FORI=0TO9:MA=ABS(1-MA):PUTSPRITE31,(100,80),15,MA:NEXT   ←タイトル中文字点滅
770 IF INKEY$=" "THENGOTO 780ELSE750
780 IF PLAY(0)=-1THEN780
790 '
800 SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1
810 CLS:R=RND(-TIME):DEFINTA-O,R-Z
820 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
830 SOUND7,55:SOUND6,15:SOUND8,16:SOUND11,103:SOUND12,91:SOUND13,14   ←波の音
840 LINE(0,110)-(255,140),4,BF
850 LINE(0,140)-(255,184),14,BF   ←初期画面
860 LINE(0,184)-(255,192),12,BF
870 ON INTERVAL=7200 GOSUB1430
880 COLOR 10:FORI=0TO2:PSET(30+I,185):PRINT#1,"SCORE":NEXTI
890 FORI=0TO2:PSET(150+I,185):PRINT#1,"TIME":NEXT:COLOR 15
900 PRESET(80,185):PRINT#1,"0"
910 X=100:Y=150:WX=30:WY=20:LX=200:LY=110:CC=7
920 KX=150:KY=94:AX=160:AY=150:BX=20:BY=130:UX=100:UY=105:SC=0:S=19   ←各キャラクタの初期位置
930 FORT=20TO30 STEP2
940 EX=(230+10)*RND(1)+0:EY=(90+10)*RND(1)+0   ←雲の位置(再ゲームのたび変わる)
950 IF T<>5THEN PUTSPRITET,(EX,EY),15,8
960 NEXTT
970 INTERVAL ON:TIME=0
980 PUTSPRITE2,(X,Y),6,0:PUTSPRITE3,(WX,WY),4,3
990 '●●● メイン ●●●
1000 R=INT(RND(-TIME)*10)+W
1010 WX=WX+R
1020 IF WX<20THENW=0   ←トリ移動
1030 IF WX>220 THEN W=-10
1040 MA=ABS(1-MA):PUTSPRITE3,(WX,WY),4,MA+2
1050 C=INT(RND(-TIME)+6.7)   ←バクダンとリンゴを不規則にだす
1060 LINE(190,184)-(220,191),12,BF
1070 PRESET(190,185):PRINT#1,USING"###";(7140-TIME)/60
1080 FOR NY=20+WY TO 130 STEP30
1090 N=C+3
1100 IF N=10THEN N=1   ←バクダンかリンゴが落ちる
1110 PUTSPRITE7,(WX+4,NY),N,C
1120 IF (X<WX+8)*(X>WX-8)*(Y<NY)THEN GOSUB1340
1130 Z=STICK(0):IF Z<>0THEN MA=ABS(1-MA)
1140 X=X-(X>18)*(Z=7)*10+(X<230)*(Z=3)*10   ←カーソルキーによりカニを動かす
1150 Y=Y-(Y>130)*(Z=1)*6+(Y<164)*(Z=5)*6
1160 PUTSPRITE2,(X,Y),6,MA
1170 GOSUB 1210   ←各キャラクタを動かすルーチンへ
1180 NEXT NY
1190 GOTO 990 '====goto メイン====
1200 '
1210 LX=LX-2:PUTSPRITE12,(LX,LY),CC,12:PUTSPRITE13,(LX,LY),15,13   ←ヨット動く
1220 IF LX<0THENCC=CC+2:LX=240
1230 KX=KX+1:PUTSPRITE10,(KX,KY),1,10:PUTSPRITE11,(KX,KY),15,11   ←フネ動く
1240 IFKX>240THENKX=10
1250 BY=130:BY=BY+INT(RND(1)*5)-2:BX=BX+2:PUTSPRITE9,(BX,BY),1,9
1260 IF (X=BX+4)*(Y<BY)THENGOSUB1650   ←ウニ動く
1270 IF BX>200THENBX=RND(1)*20*10
1280 AB=INT(RND(1)*3-1):BA=INT(RND(1)*3-1)
1290 AX=AX-(AX>13)*(AB=-1)*4+(AX<227)*(AB=1)*4
1300 AY=AY-(AY>130)*(BA=-1)*2+(AY<150)*(BA=1)*2   ←ヤドカリ動く
1310 MA=ABS(1-MA):PUTSPRITE5,(AX,AY),13,MA+4
1320 IF (X>AX-5)*(X<AX+10)*(Y<AY+10)*(Y>AY-10)THENGOSUB1650
1330 RETURN
1340 IF C=7THEN SC=SC-10:BEEP:PLAY"S0M9000O3L64EDCC":GOTO 1360   ←バクダンをキャッチ
1350 BEEP:SC=SC+10:PLAY"V12T255L64O6AFC"   ←リンゴをキャッチ
1360 LINE(70,184)-(140,192),12,BF:PRESET(75,185):PRINT#1,USING"###";SC
1370 IF SC>40THENLINE(0,0)-(255,110),7,BF   ←空が明るくなる
1380 IF SC>90THEN PUTSPRITE21,(0,208):GOTO 1690   ←リンゴをたくさんとると日が昇るルーチンへ
1390 IF C=7ANDSC<0THEN1410   ←リンゴよりもバクダンを多く受けたときはゲーム・オーバーのルーチンへ
1400 RETURN
1410 PUTSPRITE20,(0,208):LINE(0,0)-(255,110),1,BF:FORI=1TO50   ←空が夜になる
1420 IX=INT(RND(1)*255):IY=INT(RND(1)*100):PSET(IX,IY),15:NEXTI
1430 '●●● ゲーム オーバー ●●●
1440 INTERVAL OFF
1450 QX=X:QY=Y:PX=WX:PY=WY:DEFDBL P,Q
1460 PUTSPRITE2,(0,209):PUTSPRITE5,(0,209):PUTSPRITE7,(0,209):PUTSPRITE9,(0,209)   ←カニが海に向かう
1470 PUTSPRITE17,(X,110),4,14
1480 FORQY=170TO110STEP-1:PLAY"T250S0M500O6L64AB":MA=ABS(1-MA):PUTSPRITES,(QX,QY
),6,MA:NEXTQY
1490 FORI=0TO2:PSET(90+I,100):PRINT#1,"GAME OVER":NEXTI
1500 IF S=19THEN1530   ←やられてしまったときはトリが落ちるルーチンへ
```

```
1510 FORQX=QXTOPXSTEP-((QX-PX)/30):QY=QY-3:MA=ABS(1-MA)   ←カニが空に上る
1520 PUTSPRITES,(QX,QY),15,MA:NEXTQX:PUTSPRITE3,(0,209):QX=PX:GOTO 1590
1530 FOR PX=PXTOLXSTEP-((PX-LX)/45):PY=PY+2   ←トリがヨットに向かって落ちる
1540 MA=ABS(1-MA):FORC=7TO11:PUTSPRITE3,(PX,PY),C,MA+2:NEXTC,PX
1550 FORW=0TO200:NEXT:PLAY"S0M8000T35O1C4"   ←シブキと音
1560 PUTSPRITE1,(PX,PY),15,16:PUTSPRITE2,(PX,PY+3),15,16:PUTSPRITE3,(LX,LY),4,14
1570 FORJ=1TO1000:NEXT
1580 PUTSPRITE11,(KX,KY+10),15,16:PUTSPRITE10,(KX,110),4,14   ←フネも沈む
1590 BEEP:SOUND7,55:SOUND6,15:SOUND8,16:SOUND11,103:SOUND12,91:SOUND13,14   ←波の音
1600 LINE(80,159)-(180,167),1,BF:FORI=0TO2:PSET(85+I,160):PRINT#1,"PLAY (Y/N)?":
NEXT
1610 A$=INKEY$:IF A$=""THEN1610   ←再ゲームをするか，しないか
1620 IF A$="y"ORA$="Y"THEN810
1630 IF A$="n"ORA$="N"THEN BEEP:END
1640 GOTO 1610
1650 '●●● ヤラレタ ●●●
1660 SC=SC-50:BEEP:PLAY"T100V15O1C4"   ←ウニがヤドカリにさされた
1670 IF SC<0THENGOTO 1430
1680 RETURN
1690 '●●● hi score ●●●
1700 INTERVAL OFF
1710 PUTSPRITE17,(100,110),4,14:PUTSPRITE18,(100,122),4,14
1720 FORJ=110TO0STEP-2:UY=UY-1
1730 IF UY=100THENPLAY"L4T176O4C.C8O3GR16GO4C.O3B8O4CDE.D8EAG2.RA.G8ABO5C.C8O4GE
DFE.D8C2."   ←日が昇る
1740 IF UY<50THENUY=50
1750 PUTSPRITE20,(UX,UY),9,15
1760 LINE(255,J)-(0,J-1),6,BF:NEXTJ
1770 LINE(70,80)-(185,88),4,BF
1780 FORI=0TO2:PSET(80+I,81),1:PRINT#1,"YOUR HI GAME":NEXT
1790 S=0:X=100:PUTSPRITE6,(0,209)   ←カニが海の上を渡れるためスプライト面番号を0にする
1800 IF PLAY(0)=-1THEN1800
1810 GOTO 1430
```


★なぜ，ベーマガにDELUXEがあって，スーパーsoftにDELUXEがないのだろう??(滋賀県大津市・横田靖14才)……【影：グフフ……，待ってろや，もう少し待ってろや！グフグフ，ゲラ！なっ，編集長さん!!】

ウォンテッド
WANTED

渡辺 博



§内 容

簡単な手がかりを元に犯人を推理し，2回のチャンスで，早く犯人を当てて，高得点を競うゲームです。

このゲームのメインは，3のテガカリ アクションです。ここでのスコアにより，1/15～BIG4までの手がかりが，入手できます。

§遊びかた

1～6のキーを使っていろいろやってみてください。ただし，見ることのできる回数が決まっているので，注意してください。



《写真1》まず，あなたは何を表示しますか？

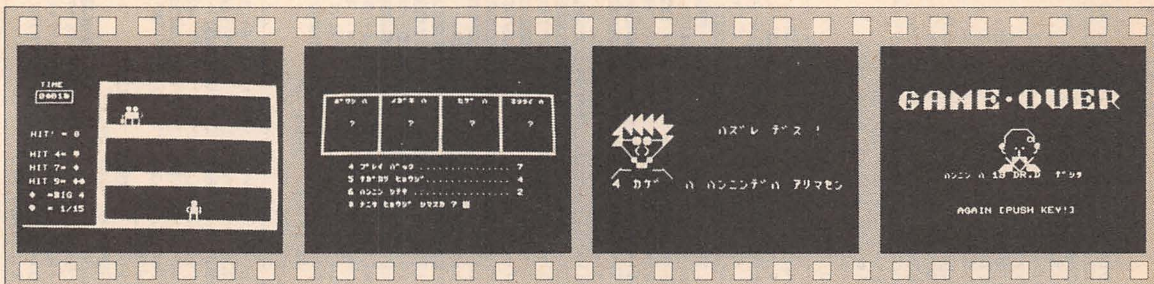
《写真2》容疑者のリストです。そっくり！

1．15人の容疑者リストがでてきます
2．ここは，手がかりのないうちは見ても，しかたありません
3．手がかりのアクション。よくある撃ち合いゲームです。操作は，[1]，[2]，[3]で左，銃，右です
4．もとのところへのリターン
5．1/15。犯人ではない人の顔が表示されます。スコアに応じ，表示される数が決まります。犯人以外がRNDにでてくるので，数が多いと同じ人がでたりしますが，これをうまく使うと，BIG4はいらない
6．犯人を当てます。[6][CR]とすると，犯人を聞いてくるので，1～15まで，犯人と思われる番号を入力してください

その上の四つの四角は，BIG4の手がかり表示です（四つそろうことはまずない）。

§手がかりについて

帽子があるかないか，メガネをつけているか，ヒゲをはやしているか，ネクタイは？ といった具合です。犯人リストでのネクタイは，ダイヤ二つで示しています。



《写真3》手がかりのアクション。下が自分です

《写真4》BIG4の手がかりはまだです

《写真5》犯人を指摘したが，ハズレー！

《写真6》ゲーム・オーバー。真犯人はナント……

★天皇シリーズ…家来：安徳天皇，試験の点はどれくらいでした？安徳天皇：あ～ん，とくてんのことなど，どうでもいいだろう！（東京都世田谷区・今井史郎13才）……【影：またでた天皇シリーズ。しまいには影天皇なんて。】

§プログラム

手がかり表示に凝ったためか，ずいぶん長くなってしまいました。

500行からの撃ち合いの敵方，740行からの敵の表示が，多少めんどうですが，カーソルのX，YのX座標が合ったときに，銃を撃っていれば当たりとなっています。

そうそう，テガカリアクションで，3階の敵4人を殺すと，2階にもう1人でてきますが，こいつは撃っても死にません。無視してください。とはいっても，敵の撃った弾は当たります。



§改　造

500～980行までが，メイン・アクションです。他のアクション・ゲームを入れて，スコアに応じて手がかりが入るように作り直してもよいのでは……。

CHECKER FLAG

Dr.D：アクションだけでなく，推理しなくてはならんから，頭を使うようだな。

編：15人もの顔をよく作りましたね。つるべさんなどよく似てますよ。

影：こんな顔してないよ～。

編：それにしても，影さんは，こういうゲームはニガテですね。



評…私がこわすのはキー・ボードだけ(影)

by 上野将樹



評…この無言がこわい(影)

by はるちゃん

WANTEDのプログラム・リスト

```
10 CLR:DIM A$(15),B$(15),C$(3),D$(2):K=25:KK=8:AA=4:LL=7:EE=7:TT=2:RR=4
20 GOSUB210:GOSUB 1000:MUSIC"C1G‾C‾E‾CGCCG‾C‾E‾CGC2"
30 PRINT"▣";TAB(5);"┬   ┬ ┌──┐ ┬┐ ┬ ┌──┬ ┌──┐ ┌──╮"
40 PRINTTAB(5);"|    | |  | |└┤   |    |    | |"
50 PRINTTAB(5);"|┌  | |  | |  |   |    |    | |"
60 PRINTTAB(5);"|||  | ├──┤ |  |   |    ├┤   | |"
70 PRINTTAB(5);"|||  | |  | |  |   |    |    | |"
80 PRINTTAB(5);"|||  | |  | |  |   |    |    | |"
90 PRINTTAB(5);"└┘└─┘ ┴  ┴┴  ┴   ┴    ┴──┘ ┴──╯"
110 CURSOR7,10:PRINT"1 ﾖｳｷﾞｼｬ ﾘｽﾄ ............";AA:USR(62)
120 CURSOR7,12:PRINT"2 ﾊﾝﾆﾝ ｼﾃｷ & ﾃｶﾞｶﾘ ......";LL:USR(62)
130 CURSOR7,14:PRINT"3 ﾃｶﾞｶﾘ ｱｸｼｮﾝ ...........";KK:USR(62)
150 CURSOR9,18:INPUT"* ﾅﾆｦ ﾋｮｳｼﾞ ｼﾏｽｶ ? ";P$:MUSIC"‾A0"
160 IF(P$="1")*(AA>0)GOSUB 200
170 IF(P$="2")*(LL>0)THEN 1180
180 IF(P$="3")*(KK>0)THEN 500
190 GOTO 30
200 REM ────────── ﾊﾝﾆﾝ ﾘｽﾄ ──────────
210 AA=AA-1:POKE$284B,0:POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0
220 B$(9)="▮←←←←←←←╱‾╮◆◆┌╲▮←←←←←←←ﾀﾂｸﾞﾐ"
230 B$(1)="▮←←←←←←←←1 RAN":B$(2)="▮←←←←←←╱‾◆◆‾╲▮←←←←←←←←2 ﾖﾛｽﾞﾔ"
240 B$(11)="▮←←←←←←←11ｻｲﾀﾏ":B$(12)="▮←←←←←←╱‾╲╱‾╲▮←←←←←←←←←12ﾂﾙﾍﾞ"
250 B$(13)="▮←←←←←◢▒╲╱▒◣▮←←←←←←←←13 DR.D":B$(15)="▮←←←←←←‾◆◆‾▮←←←←←←←←←15ｱｯﾌﾟﾙ"
260 B$(14)="▮←←←←14 ｲﾄｲ":B$(5)="▮←←←←←←←5 ｷﾑﾗｰ"
270 B$(6)="▮←←←←←←←←←6ｳｲﾝｸﾞﾏﾝ":B$(7)="▮←←←←←←7ﾄﾞﾒﾙ"
280 B$(3)="▮←←←←←←←3 S.K":B$(4)="▮←←←←←←←4 ｶｹﾞ "
290 B$(8)="▮←←←←←←8 ﾓﾘ ":B$(10)="▮←←←←←←←←10ｱｸﾏｸﾝ"
300 A$(1)="▒▒▒▒▒▮←←←←←▁▚▚▚▁▮←←←←←←ə..ə▮←←←←←| | |▮←←←←← |∪| ▮←←←←←←‾◆◆─"+B$(1)
310 A$(2)="◢▆▆◣▮←←←←←◢▀▀▀◣▮←←←←←←┬OO┬▮←←←←←←╰ | ╯▮←←←←←←╲▆╱"+B$(2)
320 A$(3)="◢▆▆◣▮←←←←←▼ ▼▮←←←←←╭ QQ ╮▮←←←←←←╰╲▲╱╯▮←←←←◥▮←←←←←╱‾◆◆‾╲"+B$(3)
330 A$(4)="◢◢◢◢▮←←←←←◥◥◥◥▮←←←←←←┤●●├▮←←←←←╲()╱▮←←←←▁▮←←←←←╱‾ ‾╲"+B$(4)
340 A$(5)="▒▒▒▒▒▮←←←←←←OOOO▮←←←←←←▒▒▒▒▮←←←←← ▲ ▮←←←←←╲▆╱▮←←←←←‾ ◆◆ ‾"+B$(5)
350 A$(6)="▒▒▒▒▒▮←←←←←▁▆▆▁▮←←←←←← ├OO┤ ▮←←←←←| ◥▆◤ ▮←←←←←╲  ╱▮←←←←←←‾ ◆◆ ╮"+B$(6)
360 A$(7)="◢▲◢▲▮←←←←←▁▒▒▒▁▮←←←←←←ə─OO─ə▮←←←←←| ▞▖ ▮←←←←←╲__╱▮←←←←←╱‾╲╱‾╲"+B$(7)
370 A$(8)="▆◣◢▆▮←←←←←▁▆▆▁▮←←←←←← ├OO┤ ▮←←←←←| | ▮←←←←←╲∪╱▮←←←←←╱‾--‾╲"+B$(8)
380 A$(9)="▮←←←←←←▆ ▆▮←←←←←▆..▮←←←←←▆∪◢▮←←←←←◥ ▆"+B$(9)
390 A$(10)="┌──┐▮←←←←←▁▲▲▲▲▁▮←←←←← ╲╱ ▮←←←←←▆╮∪╭▆▮←←←←←‾╲╱‾╮"+B$(10)
400 A$(11)="▒▒▒▒▒▮←←←←←▁▚▚▚▁▮←←←←←←ə╭ ╮ə▮←←←←←| L |▮←←←←←╲-╱▮←←←←←‾┬‾"+B$(11)
410 A$(12)="əəəə▮←←←←←←əəəəəə▮←←←←←←ə─OO─ə▮←←←←←←ᒧ ⊔ ᒪ▮←←←←←←╲∪╱"+B$(12)
420 A$(13)="╱‾‾╲▮←←←←←|  O|▮←←←←←←←ə .. ə▮←←←←←←╰ | ╯▮←←←←←←╲▆╱"+B$(13)
430 A$(14)="◢▆▆◣▮←←←←◢◥◥◣▮←←←←←←╭─OO─╮▮←←←←←←╲╲∪╱╱▮←←←←←←|╲╱|▮←←←←←←‾◆◆"+B$(14)
440 A$(15)="◥▆▆▆◤▮←←←←←▒▒▒▒▒▮←←←←←ə─OO─ə▮←←←←←←ᒧ | ᒪ▮←←←←←╲__╱"+B$(15)
450 PRINT"▣":X=0:Y=0:T=0:FORI=1TO5:CURSOR3+X,0:PRINTA$(I):X=X+7:USR(62):NEXT
460 FORI=6TO10:CURSOR3+Y,8:PRINT A$(I):Y=Y+7:USR(62):NEXT
470 FORI=11TO15:CURSOR3+T,16:PRINTA$(I):T=T+7:USR(62):NEXT
480 CURSOR0,23:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ PUSH! KEY ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
485 GET G$:IF G$=""THEN 480
490 USR(62):RETURN
495 REM ────────── ｳﾁｱｲ ──────────
500 PRINT"▣":KK=KK-1:V=0:M=15:S=15
510 CURSOR 1,15:PRINT"HIT 9= ◆◆▮▮←←←←←←←←←←←◆  =BIG 4▮←←←←←←←←←←▮♥  = 1/15"
520 CURSOR 1,0:PRINT"▣TIME▮←←←←←←┌──────┐▮←←←←←←←←| 分  秒 |▮←←←←←←←←└──────┘"
530 FORI=13TO38:CURSORI,7:PRINT"▒▮←▒":CURSORI,0:PRINT"▒▮←▒":CURSORI,21
540 PRINT"▒":CURSORI,14:PRINT"▒▮←▒":NEXT:FORI=0TO39:CURSORI,22:PRINT"‾":NEXT
550 FORI=0TO21:CURSOR12,I:PRINT"■":CURSOR39,I:PRINT"■":NEXT:X=25
560 TI$="000000"
570 D$(1)="     ▮←←←←     ▮←←←←    ":D$(2)="╲●╱▮←←← ◘ ▮←←←╱ ╲"
580 CURSORS,4:PRINT D$(1)
590 CURSOR1,13:PRINT"HIT 7= ◆▮▮▮←←←←←←←←←HIT 4= ♥ ▮▮▮▮←←←←←←←←←←HIT! =";V:GOSUB750
600 GET G$:TEMPO 7:MUSIC"_A0":TEMPO 4:GOSUB 950
620 X=X+(G$="▮")*(X<35)-(G$="|")*(X>14):CURSORX,18:PRINTD$(1)
630 IF G$="▂"THEN CURSORX,18:PRINT" ●*▮←←←<▆┘▮←←← || ":MUSIC"D0A0":H=1:HH=HH-5
640 IF X<>STHEN H=0
```


★僕の友達はサッカーで，オーバーヘッド・キックだといって，ねころがっては，みんなに笑われている。(茨城県北相馬郡・清田一伸13才)……【編：誰かさんなんか，ねころがっては，みんなに踏まれている。一同：ギューッ!】

```
650 IF(H=1)*(X=S)THEN GOTO 720
680 CURSORX,18:PRINT" ● ▮←←←← (▮| ▮←←←←← || "
690 CURSORS,4:PRINT D$(1)
700 CURSOR M,11:PRINT D$(1):GOTO 580
710 GOSUB 740:GOTO 600
720 CURSORS,4:PRINT D$(2):MUSIC"E1G‾C":V=V+1:H=0:K=25
730 CURSOR M,11:PRINT D$(1):GOTO 580
740 REM ────────── ﾃｷｶﾞﾀ ──────────
750 IF K>=25 THEN SS=INT(RND(1)*3)+1
755 IF K<>25 THEN 790
760 IF SS=1 THEN S=17:K=0
770 IF SS=2 THEN S=24:K=0
780 IF SS=3 THEN S=31:K=0
790 Z=INT(RND(1)*2)+1
800 S=S+(Z=1)-(Z=2):S=S+(S>35)-(S<14)
810 CURSORS,4:PRINT" ●▮←←|▮)▮←←← || "
820 F=INT(RND(1)*6):IF F=1THENCURSORS,4:PRINT" ●▮←←,▮>▮←←←*| | ":MUSIC"DOAO"
830 IF F=1 THEN IF S=X THEN CURSOR X,18:PRINT D$(2):GOTO 930
840 IF GO=1THEN MUSIC"BAGFECDBFGE4":GO=0:GOTO 30
850 K=K+1:IF V>=4THEN 870
860 RETURN
870 M=INT(RND(1)*22)+14
880 CURSORM,11:PRINT" ♠▮←←|▮)▮←←← || "
890 F=INT(RND(1)*3):IF F=1THENCURSORM,11:PRINT" ♠▮←←,▮>▮←←←*| | ":MUSIC"DO_DOEO"
900 IF F=1THEN IF M=XTHEN CURSOR X,18:PRINT D$(2):GOTO 930
920 RETURN
930 IF V>=4THEN U=U+1:IF V>=7THEN UU=UU+1:U=U-1:IF V>=9THEN UU=UU+1
940 VV=VV+V:GO=1:GOTO 840
950 REM ────────── TIME ──────────
960 CURSOR2,2:PRINT;MID$(TI$,4,1);"▮";RIGHT$(TI$,2);
970 IF TI$="000200" THEN WW=WW+3000:GOTO 930
980 RETURN
990 REM ────────── BIG4.DATA ──────────
1000 A=INT(RND(1)*15)+1
1010 Z$=A$(A)
1020 FOR J=1TOA :READ B,C,D,E:NEXT J
1030 Z$=A$(A)
1040 DATA 1,0,0,1,0,1,1,1,0,0,1,1,0,1,1,0,1,0,1,1
1050 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,1,1,0,1,0,
1060 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,1,0,1,1,1,0,1
1070 RETURN
1100 REM ────────── SCORE ──────────
1110 WW=3000*KK:WW=WW+(11*(AA+LL+EE+VV)):WW=WW+(250*RR):WW=WW+(5000*TT)
1120 WW=WW-HH:PRINT"▮→→→→→→→→→→→→→→→→SCORE =";WW
1130 RETURN
1170 REM ────────── ﾃｶﾞｶﾘ ﾋｮｳｼﾞ ──────────
1180 LL=LL-1
1190 PRINT"▮▮▮ﾎﾞｳｼ ﾊ     ﾒｶﾞﾈ ﾊ▮▮    ﾋｹﾞ ﾊ     ﾈｸﾀｲ ﾊ"
1200 FORI=5TO35STEP10:CURSORI,5:PRINT"?":NEXT:GOSUB 1500
1210 FORI=0TO79:SETI,0:SETI,20:NEXT
1220 FORI=0TO20:SET0,I:SET79,I:SET40,I:SET20,I:SET60,I:NEXT
1230 CURSOR5,12:PRINT"4 ﾌﾟﾚｲ ﾊﾞｯｸ ..............";EE:USR(62)
1235 CURSOR5,14:PRINT"5 ﾃｶﾞｶﾘ ﾋｮｳｼﾞ.............";RR:USR(62)
1240 CURSOR5,16:PRINT"6 ﾊﾝﾆﾝ ｼﾃｷ ...............";TT:USR(62)
1250 CURSOR5,18:INPUT"* ﾅﾆｦ ﾋｮｳｼﾞ ｼﾏｽｶ ? ";L$:MUSIC"‾AO"
1260 IF(L$="4")*(EE>0)THEN EE=EE-1 :GOTO 30
1270 IF(L$="5")*(RR>0)THEN 1400
1280 IF(L$="6")*(TT>0)THEN 1300
1290 GOTO1180
1300 REM ────────── ﾊﾝﾆﾝ ｼﾒｲ ──────────
1310 TT=TT-1:CURSOR5,20:INPUT"* ﾊﾝﾆﾝ ﾊ ﾅﾝﾊﾞﾝ ﾃﾞｽｶ ? ";R:USR(62)
1320 IF R=A GOSUB 1100:GOTO 1345
1325 IF R>15 THEN 1190
1330 IF R<>A THEN PRINT"▮":CURSOR19,10:PRINT"ﾊｽﾞﾚ ﾃﾞｽ !"
1335 CURSOR10,9:PRINT;A$(R);" ﾊ ﾊﾝﾆﾝﾃﾞﾊ ｱﾘﾏｾﾝ"
1340 MUSIC"D1CFDCFDCFDCF5":GOTO1380
1345 PRINTTAB(10);"▮▮▮▮   ▮▮▮ ▮ ▮
1350 PRINTTAB(10);"
1355 PRINTTAB(10);"
1360 PRINTTAB(10);"
1365 PRINTTAB(10);"
1370 CURSOR 9,16:PRINT"ﾊﾝﾆﾝ ﾊ    ▮▮▮▮▮▮";Z$;"     ﾃﾞｽ!":GOTO 1760
1380 IF TT<>0 THEN 1190
1390 GOTO 1700
1395 REM ────────── ﾃｶﾞｶﾘ ──────────
1400 RR=RR-1
1410 PRINT"▮":O=0:OO=0:Q=0:I=0
1420 IF U=OTHEN CURSOR12,13:PRINT"ﾃｶﾞｶﾘ ｶﾞ ｷﾃ ｵﾘﾏｾﾝ":MUSIC"R7R7‾AO":GOTO 1190
1430 FORI=1TOU
1435 N=INT(RND(1)*15)+1
1440 IF A=N THEN 1435
1450 Q=Q+1:IF Q=6THEN O=1:OO=8
1460 CURSOR 3+O,3+OO:PRINTA$(N):O=O+7:USR(62):NEXT
1470 CURSOR 10,20:PRINT"ﾊﾝﾆﾝ ﾃﾞﾊ ﾅｲ ﾋﾄ ﾃﾞｽ !▮▮←←←←←←←←←←←←←←←←←←←[ PUSH KEY! ]"
1480 GET G$:IFG$=""THEN 1480
1490 USR(62):GOTO 1190
1500 REM ────────── BIG 4 ──────────
1510 C$(3)="
1520 C$(1)="                                                    ▮"+C$(3)
1530 C$(2)="
1540 IF UU=OTHEN RETURN
1550 ON UU GOTO 1620,1600,1580,1560
1560 IF B=1 THEN CURSOR2,3:PRINT C$(1)
1570 IF B=0 THEN CURSOR2,3:PRINT C$(2)
1580 IF C=1 THEN CURSOR12,3:PRINTC$(1)
1590 IF C=0 THEN CURSOR12,3:PRINTC$(2)
1600 IF D=1 THEN CURSOR22,3:PRINTC$(1)
1610 IF D=0 THEN CURSOR22,3:PRINTC$(2)
1620 IF E=1 THEN CURSOR32,3:PRINTC$(1)
1630 IF E=0 THEN CURSOR32,3:PRINTC$(2)
1640 RETURN
1700 REM ────────── G.O ──────────
1710 PRINT"▮▮!"
1720 PRINT TAB(3);"
1730 PRINT TAB(3);"
1740 PRINT TAB(3);"
1750 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮→→→→→→→→→→→→→ﾊﾝﾆﾝ ﾊ    ▮▮▮▮▮▮";Z$;"  ﾃﾞｼﾀ"
1760 PRINT"▮▮▮▮→→→→→→→→→→→→→AGAIN [PUSH KEY!]"
1770 MUSIC"C1DEFDCFBGDCEDFGD5"
1780 GET G$:IF G$="" THEN 1780
1790 RUN
```


★3月号のOFコーナーの平均年齢は11.9才でした。(愛知県名古屋市・**兼松亮太14才**)……【**編**：よっぽど，ひまなんですねー。**影**：でも，こんなに低いかなー。どれどれ。**編**：すぐ仕事からはなれようはなれようとする。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

種なしスイカのできるまで

へのへのへ太郎



■なんですかぁ～？

スイカは好きです。でも，種はいやです。種を食べると「おへそ」から，スイカが芽をだしてくるからです。なんて，これは冗談ですけど，種のないスイカをムシャムシャ食べれたら気持ちいいでしょうね。

■しっとるけぇー

もちろん，初めから種のないスイカを買えばそれまでだけど，種のあるスイカのほうが多いからしかたないですよね。



■なるほど……

自分は，進行方向へ向いた矢印(→)です。敵は，速く動く「いがくん」と，遅く動く「いがくん」と，動かない「いがくん」です。「いがくん」は，あなたを追いかけてくる性質があるので，それを利用して，スイカの種を食べさせてください。「いがくん」が，黒いスイカの種を食べると100点，白いのは50点，共食いは10点です。あなたが，いがくんやスイカの種に当たるとダメージが＋25％されます。100％で，おなくなりになります。

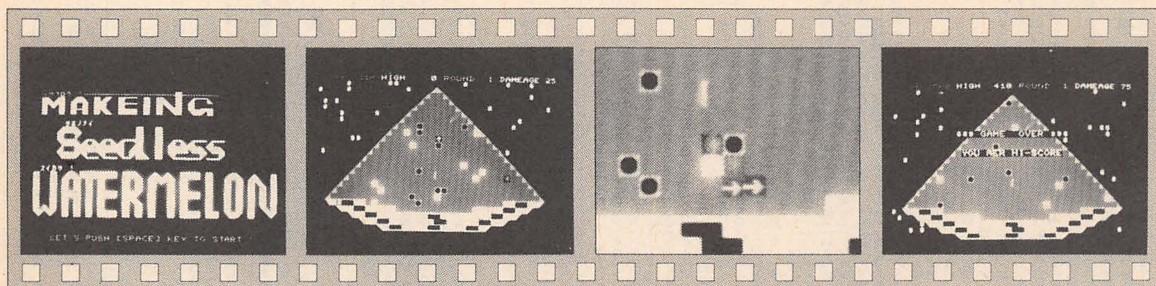
■トイレの100ワット

ついに，ＭＺ１Ｔ03を買いました。またＭＺ－700用のＧＡＭＥを作るので，よろしくおたのみいたしまーす！

CHECKER FLAG

影：このゲームは難しいですよ。いつまでたっても，種なしスイカはできません。
編：こういうゲームは，こつがあるから，それを早くのみこまなければだめですね。
Dr.D：早くスイカが食べたい。
一同：なっとく。





《写真１》タイトル。スペース・キーでスタート

《写真２》さあ，種なしスイカができるかな？

《写真３》いがくんに種を食べさせるのです

《写真４》ダメージが 100％でゲーム・オーバー

★〔親と子の会話〕親：おまえどこの高校に行きたいんだ？子：やっぱり，親こうこう。親：さすが，わしの子だ。(富山市・三好　実15才)……【影：ウッ，ククク。編：どうしたんですか？影：こういう話に涙もろくて。】

種なしスイカのできるまでのプログラム・リスト

```
10 COLOR,,4,0:CLS:HI=0:TEMPO 7:DIM A(4),X(1),Y(1),XY(1),LL(1):A(1)=$50:A(2)=$40:
A(3)=$80:A(4)=$45
20 SC=0:RD=1:DM=0:V=$D000:VV=$D800:GOSUB 760
30 HT=RD*10*2
40 BO=99:X=20:Y=10:XX=0:YY=0:Q=1:A=0:L=0:XY=90:X(0)=0:Y(0)=24:X(1)=39:Y(1)=24:LL
(0)=0:LL(1)=0:C=2
50 FOR I=0 TO 1:POKE V+X(I)+Y(I)*40,107:XY(I)=0:NEXT I
60 PRINTUSING"■SCORE##### HIGH##### ROUND ## DAMEAGE ##";SC;HI;RD;DM;
70 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 9:COLOR I*10+J,0,I+2:NEXT J,I
80 REM ( メイン START )-----YOU MOVE------------------------------------------------
90 CURSOR5,0:PRINT[2,]USING"#####";SC;
100 GET KY$:ON SGN((KY$="■")+(KY$="■")+(KY$="■")+(KY$="■"))+1 GOTO 130
110 XX=0:YY=0:XX=XX+(KY$="■")-(KY$="■"):YY=YY+(KY$="■")-(KY$="■")
120 Q=0:Q=Q-(YY=-1)-(XX=1)*2-(YY=1)*3-(XX=-1)*4
130 POKEV+X+Y*40,XY:POKE VV+X+Y*40,C:IF(Y+YY=25)+(Y+YY=0)THEN YY=0
140 X=X+XX:Y=Y+YY:X=X+(-(X=-1)+(X=40))*39
150 XY=PEEK(V+X+Y*40):C=PEEK(VV+X+Y*40):POKEV+X+Y*40,A(Q):POKE VV+X+Y*40,$60
160 IF(XY=107)+(XY=74)THEN 340
170 REM ------------------イカ゛イカ゛ MOVE------------------------------------------
180 POKE V+X(L)+Y(L)*40,LL(L):X(L)=X(L)+SGN(X-X(L)):Y(L)=Y(L)+SGN(Y-Y(L))
190 LL(L)=PEEK(V+X(L)+Y(L)*40):IF LL(L)=107 GOSUB 240
200 IF LL(L)= 74 GOSUB 280
210 IF(X(L)=X)*(Y(L)=Y)THEN 340
220 POKE V+X(L)+Y(L)*40,107:A=A+1:IF A=3 THEN A=0
230 L=SGN(A):GOTO 90
240 REM ( メイン END )---------イカ゛ トモク゛イ-------------------------------------------
250 POKE V+X(L)+Y(L)*40,0
260 X(L)=INT(RND(1)*39):Y(L)=INT(RND(1)*23)+1:IF PEEK(V+X(L)+Y(L)*40)<>0 THEN 26
0
270 SC=SC+10:LL(L)=0:MUSIC"-E0-#E":RETURN
280 REM -------------------イカ゛ タネ タヘ゛ル---------------------------------------
290 SV=PEEK(VV+X(L)+Y(L)*40):POKE V+X(L)+Y(L)*40,15
300 IF SV=$20 THENSC=SC+100:MUSIC"+COA"
310 IF SV=$27 THENSC=SC+ 50:MUSIC" AOC"
320 HT=HT-1:LL(L)=90:IF HT=0 THEN 410
330 POKE VV+X(L)+Y(L)*40,$20:RETURN
340 REM --------------------オット シクッタッ!--------------------------------------------
350 POKE VV+X+Y*40,C:POKE V+X+Y*40,XY
360 MUSIC"+C1BAGFEDC":FOR I=0 TO 1
370 POKE V+X(I)+Y(I)*40,LL(I):NEXT I
380 IF XY=90 THEN CURSORX,Y:PRINT[2,0]"■"
390 MUSIC"CODEFGABBAGFEDC-B-A-G-F-E5":DM=DM+25:IF DM=100 THEN 490
400 GOTO 40
410 REM -------------------- CLEAR ------------------------------------------------
420 CURSOR 15, 8:PRINT"VEARY GOOD"
430 CURSOR  5,13:PRINT"YOU MAKED SEEDLESS WATERMERON■■■<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<&"
440 CURSOR 10,19:PRINT"CLEAR BONUS 200*";RD;
450 SC=SC+200*RD:RD=RD+1:TEMPO 5
460 FOR I=1TO 2:MUSIC"+C5+C3B2+C+D+CBA+C3+C2A+C5+C3B2+CAGEFG8A2GBA+CB+C+D3":NEXT
:TEMPO 7
470 MUSIC"C1DEFGABCDEFGABB":COLOR,,4,0
480 GOSUB 570:GOTO 30
490 REM ---------------------GAME OVER------------------------------------------
500 IFSC>HITHENHI=SC:MUSIC"CO":FORI=1TO7:FORJ=1TO7:CURSOR12,11:PRINT[J,]"YOU AER
 HI-SCORE":MUSICMID$("CDEFGAB",J,1):NEXT J,I
510 CURSOR 11,8:PRINT[6,]"*** GAME  OVER ***"
520 TEMPO 6:MUSIC"C3FF6G3A+C+F+D+C5+D3FF5GA7R5A3+D+C6+D3+F+D+C+D+CA+CAFAGFF7R5"
530 CURSOR 13,14:PRINT"TRY AGAIN (Y.N)"
540 GET A$ :IF A$="Y" THEN CLS:COLOR,,4,0:GOTO 20
550 IF A$="N" THEN CLS:PRINT"SEE YOU AGAIN ":END
560 GOTO 540
570 REM ---------------------CRT MAKE-------------------------------------------
580 PRINT"■":RESTORE
590 FOR I=2 TO 19:FOR J=22-I TO I+18
600 CURSOR J,I:PRINT[2,]"■";:NEXT J
610 PRINT[2,]"■";:CURSOR 21-I,I:PRINT[2,]"■";:NEXT I
620 PRINT"■■■ ■■■■";:PRINT[2,]"■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:PRINT"■■ ■■"
630 PRINT"   ■■■■■■■";:PRINT[2,]"■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:PRINT"■■■■ ■■"
640 PRINT"    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
650 PRINT"     ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
660 PRINT"      ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
670 COLOR,,7:POKE $D1A4,239
680 FOR J=0 TO 7STEP 7:FOR I=1 TO RD*10
690 X=INT(RND(1)*39):Y=INT(RND(1)*24)
700 IF PEEK($D000+X+Y*40)<>90 THEN 690
710 CURSOR X,Y:PRINT[2,J]"□";:NEXT I,J
720 FOR I=1 TO 25
730 X=INT(RND(1)*39):Y=INT(RND(1)*23)+1
740 IF PEEK($D000+X+Y*40)<>0 THEN 730
750 CURSOR X,Y:PRINT[5,]"*";:NEXT I:RETURN
760 REM ------------ナカナカ キニイッテル タイトル------------------------------------------
770 FOR I=1 TO 4:READ A$:CURSOR 1,I:PRINT[4,] A$;:NEXT I
780 FOR I=1 TO 6:READ A$:CURSOR 4,I+5:PRINT[3,] A$;:NEXT I
790 FOR I=1 TO 7:READ A$:CURSOR 0,I+13:PRINT[0,5] A$;:NEXT
800 CURSOR 0,13:PRINT[5,]" スイカヲ !"
810 CURSOR 3,24:PRINT"LET'S PUSH [SPACE] KEY TO START !";
820 M=0:GET A$:M=M-(A$=" "):ON M GOTO 570:GOTO 820
830 DATA"ーツクロウ !----------■------"
840 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■"
850 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■"
860 DATA"■ ■ ■■ ■■ ■ ■ ■■"
870 DATA" タネノナイ"
880 DATA"■       ■ ■"
890 DATA"■ ■"
900 DATA"■■■■■■■■■■■■■■"
910 DATA"■■■■■■■■■■■■■■"
920 DATA"■■■■■■■■■■■■■■"
930 DATA".■■.■■■. .■.■. ■■■■.■■■■."
940 DATA" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "
950 DATA" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "
960 DATA" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "
970 DATA" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "
980 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
990 DATA"■■■.■.■.■■.■.■.■■.■■.■■"
1000 REM ┌──────────────────────┐
1010 REM■'85.2.7-2.10 (C)オナラカ゛クサイ-フ゜ロ.|
1020 REM └──────────────────────┘
```

評…こんな本あったらいいね(編)

パーソナル・コンピューター8割にのりおくれた人の情報誌
月刊 ナイコン 4
DON'T HAVE MICRO COMPUTER MAGAZINE
特集/最新パソコンを安く買う方法
中古商品のすべて
BASIC入門
パソコンキーボードに再発見
今が買い時情報ネットワーク
H1 PC 6001MKII JR-200
PC 8001MKII PC 8801MKII など51機種を試しに

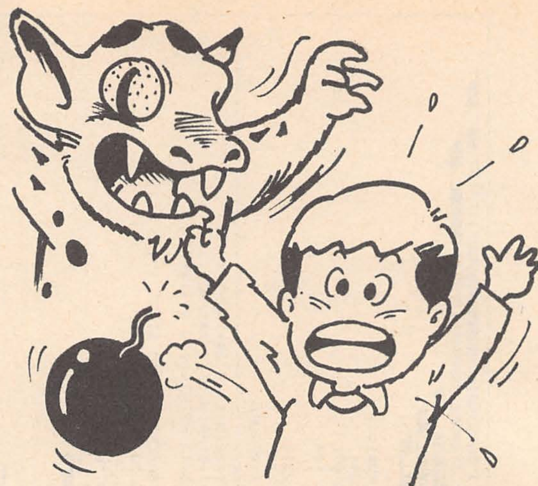
by こたつねこ

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

BOMBER MAN

ボンバー マン

望月 則孝



これは，84年7月号のBOMBER MANをMZ−700用に移植したものです。リストを見ればわかると思いますが，原作では1を壁，0をドットとしているのですが，何を感ちがいしたのか，それをまったく逆にしてしまいました。

§遊びかた

モンスターにつかまらないように，ただひたすらに画面のドットを消すだけです。

キーの操作は，カーソル・キーで上下左右に動き，スペース・キーで，MANの後ろにBOMBERを落とします。

モンスターがBOMBERに当たると，爆発して，それぞれの所定位置にもどります。

CHECKER FLAG

編：キャラクタに苦労がにじみでてますね。

Dr.D：移植といっても，そう簡単にいくものではないからな。

編：このゲームの場合，どうしたらもっとおもしろくなりますか？

Dr.D：遅くなってしまうが，時間がたつと，爆弾をバクハツさせるようにしたらいいだろう。せっかく，導火線までついているのだからな。

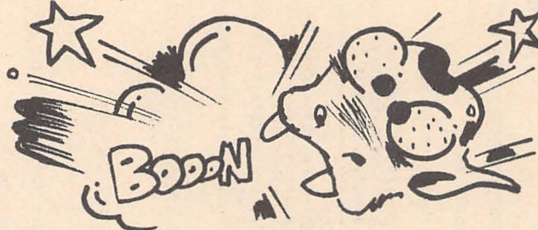
§プログラムについて

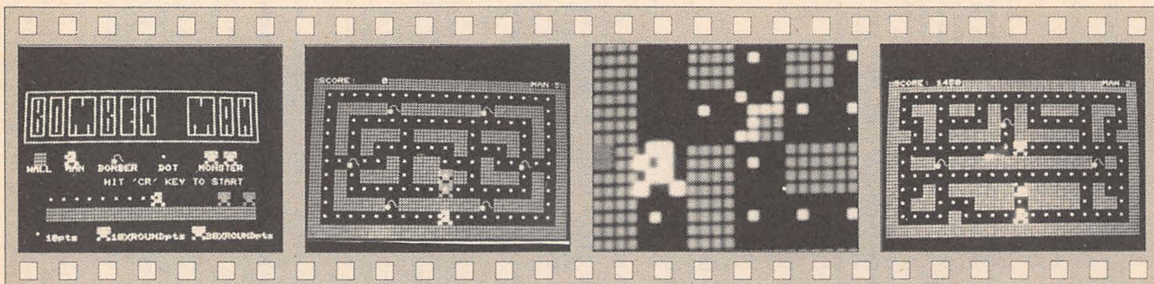
ここで改めていう必要もないので，84年7月号の65ページを参考にしてください。

ただし，DATA文中の0は壁，1はドット，2はBOMBER，3は空白です。

§おまけ

キャラクタは，一応僕なりに考えてみたり，過去の作品を参考にしたりして作ったつもりですが，PCG等をもっている人は，もっとかっこよく作り直してみてください。





《写真1》タイトル画面。CRキーでスタート

《写真2》ドットをすべて取れば面クリアです

《写真3》やった！ モンスターを爆発させたぞ

《写真4》これは2面です。ちょっとむずかしい

★赤字のフトコロなので，今月こそベーマガを買わないでおこうと思うが，つい買ってしまう。すごい影さんの魅力！(愛知県豊田市・山内治夫14才)……【影：どうだ，これでわかったろ，ベーマガは私でもってるんだ。一同：ムシ。】

BOMBER MANのプログラム・リスト

```
10 GOTO 970
20 REM ●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●
30 A$=INKEY$(0):IF A$>CHR$(27) THEN ON ASC(A$)-27 GOSUB 60,70,80,90,100 ―― キー入力
40 GOTO 160
50 '
60 BEEP 1:V=1:W=0:N=2:BEEP 0:RETURN ―― 右に移動
70 BEEP 1:V=-1:W=0:N=1:BEEP 0:RETURN ―― 左に移動
80 BEEP 1:W=-1:V=0:BEEP 0:RETURN ―― 上に移動
90 BEEP 1:W=1:V=0:BEEP 0:RETURN ―― 下に移動
100 IF S(X-V,Y-W)<>3 OR BAK=0 THEN RETURN ┐
110 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 1:BEEPO:NEXT │
120 COLOR1:CURSOR (X-V)*2,(Y-W)*2:PRINT BO$ ├― BOMBを出す
130 S(X-V,Y-W)=2:BAK=BAK-1 │
140 RETURN ┘
150 '
160 IF X=X1 AND Y=Y1 OR X=X2 AND Y=Y2 THEN 710
170 CURSOR X*2,Y*2:PRINT" [illegible] "
180 IF S(X+V,Y+W)<>0 THEN X=X+V:Y=Y+W ―― 壁にぶつからなければそのまま進む
190 IF S(X,Y)=1 THEN BEEP 1:SC=SC+10:BEEP 0:GOSUB 490:S(X,Y)=3:Z=Z+1 ―― ドットを取った
200 IF S(X,Y)=2 THEN SX=X:SY=Y:GOSUB 530:GOTO 720 ―― BOMBにぶつかった
210 IF N=2 THEN 230
220 COLOR 7:CURSOR X*2,Y*2:PRINTU1$:GOTO 240 ┐
230 COLOR 7:CURSOR X*2,Y*2:PRINTU2$ ┘― MAN表示
240 IF Z=D THEN 590 ―― 面クリア
    (170～240 ―― MAN移動)
250 GOTO 270
260 '---------- ALIEN 1 ----------
270 CURSOR X1*2,Y1*2:PRINT" [illegible] "
280 IF S(X1,Y1)=1 THEN PSET(X1*4+1,Y1*4+1,6) ―― ドットと重なった
290 IF S(X1,Y1)=2 THEN SX=X1:SY=Y1:GOSUB 530:X1=10:Y1=7:SC=SC+10*R:GOSUB 490 ―― BOMBと衝突
300 V1=SGN(X-X1):W1=SGN(Y-Y1)
310 IF S(X1+V1,Y1)<>0 THEN IF X1=X THEN 320 ELSE X1=X1+V1:GOTO 340 ┐
320 IF S(X1,Y1+W1)<>0 THEN Y1=Y1+W1:GOTO 340 ├― 壁にぶつからないとき
330 IF S(X1,Y1-W1)<>0 THEN Y1=Y1-W1 ┘
340 COLOR 0,1:CURSOR X1*2,Y1*2:PRINT M1$:COLOR7,0
350 '----------- ALIEN 2 ----------
360 CURSOR X2*2,Y2*2:PRINT" [illegible] "
370 IF S(X2,Y2)=1 THEN PSET(X2*4+1,Y2*4+1,6)
380 IF S(X2,Y2)=2 THEN SX=X2:SY=Y2:GOSUB 530:X2=10:Y2=5:SC=SC+30*R:GOSUB 490
390 ' IF S(X2,Y2)=1 THEN P=FNA(X2,Y2):Q=FNB(X2,Y2):POKE P,WA,WA:POKE P+40,WA,WA:
POKE Q,R,R:POKE Q+40,R,R
400 V2=SGN(X-X2):W2=SGN(Y-Y2)
410 IF S(X2,Y2+W2)<>0 THEN IF Y2=Y THEN 420 ELSE Y2=Y2+W2:GOTO 450
420 IF S(X2+V2,Y2)<>0 THEN X2=X2+V2:GOTO 450
430 IF S(X2-V2,Y2)<>0 THEN X2=X2-V2
440 ' IF RND>.5 THEN X2=X2+V2 ELSE Y2=Y2+W2
    (390～440 ―― 390,440の「'」を取って,410～430に「'」をつけるとALIANが壁をすりぬける)
450 COLOR 0,4:CURSOR X2*2,Y2*2:PRINT M2$:COLOR 7,0
460 GOTO 30
470 '
480 REM ●●●●●●●●●●● PRINT SCORE ●●●●●●●●●●●
490 COLOR 5:CURSOR  1,0:PRINTUSING"SCORE:#####";SC:RETURN
500 COLOR 6:CURSOR 34,0:PRINTUSING"MAN:#";PL       :RETURN
510 '
520 REM ●●●●●●●●●●● BOMB ●●●●●●●●●●●
530 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
540 P=FNA(SX,SY):Q=FNB(SX,SY):POKE P,B1,B2:POKE P+40,B2,WA:POKE Q,YE,YE:POKE Q+4
0,YE,RE ―― BOMBが爆発
550 PAUSE 2:CURSOR SX*2,SY*2:PRINT" [illegible] "
560 S(SX,SY)=3:RETURN
570 '
580 REM ●●●●●●●●●● ROUND CLEAR ●●●●●●●●●●●
590 FOR I=100 TO 0 STEP -10
600 BEEP 1:FOR J=0 TO 1:NEXT:BEEP 0
610 SC=SC+R*10:GOSUB 490
620 NEXT
630 R=R+1:BAK=10-R:IF BAK<1 THEN BAK=0
640 CLS:COLOR5:CURSOR 11, 6:PRINTUSING"## ROUND CLEAR";R-1
650      COLOR4:CURSOR 14, 8:PRINTUSING"BOMBER:##"       ;BAK
660      COLOR2:CURSOR 12,10:PRINT"HIT 'CR' KEY"
670 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 670
680 X=10:Y=10:V=0:X1=10:Y1=7:X2=10:Y2=5:GOTO1030
690 '
700 REM ●●●●●●●●●● PLAYER -1 ●●●●●●●●●●●
710 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:NEXT
720 CURSOR X1*2,Y1*2:PRINT" [illegible] "
730 CURSOR X2*2,Y2*2:PRINT" [illegible] "
740 IF S(X1,Y1)=1 THEN PSET(X1*4+1,Y1*4+1,6)
750 IF S(X2,Y2)=1 THEN PSET(X2*4+1,Y2*4+1,6)
760 'IF S(X2,Y2)=0 THEN P=FNA(X2,Y2):Q=FNA(X2,Y2):POKE P,WA,WA:POKE P+40,WA,WA:P
OKE Q,RE,RE:POKE Q+40,RE,RE ―― 360,440で「'」を取ったら忘れずにここの「'」を取る
770 IF S(X1,Y1)=2 THEN  CURSOR X1*2,Y1*2:PRINT BO$
780 IF S(X2,Y2)=2 THEN  CURSOR X2*2,Y2*2:PRINT BO$
790 X=10:Y=10:V=0:W=1:X1=10:Y1=7:X2=10:Y2=5:S(X,Y)=3:PL=PL-1
800 GOSUB 500:IF PL=0 THEN 890
810 '
820 REM ●●●●●●●●●●● GAME START ●●●●●●●●●●●
830 FOR K=1 TO 3
840 BEEP 1:FOR I=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:FOR I=0 TO 700:NEXT
850 NEXT:BEEP
860 GOTO 30
870 '
880 REM ●●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●
890 CURSOR 4,5:PRINT"[illegible]"
891 CURSOR 4,6:PRINT"[illegible]"
900 CURSOR 4,7:PRINT"[illegible]"
910 CURSOR 13.20:COLOR 7.1:PRINT"PUSH 'CR' KEY":COLOR7,0
```

MZ-700/1500

★この間，ファミリーコンピュータを分解して掃除したら，なんと，クモの巣がはっていた。（埼玉県北葛飾郡・鈴木昌之14才）……【**編**：なに！ファミコンの中まで影さんの部屋の中か。**影**：居ごこちよく住めるってこと？】

```
920 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 920
930 FORI=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
940 GOTO 1000
950 '
960 REM ●●●●●●●●●●● INITIALIZE ●●●●●●●●●●●
970 DEFINT A-Z
980 DIM S(19,11),P$(2,11)
990 GOSUB 1330:GOSUB 1420
1000 SC=0:PL=5:R=1:BAK=10:X=10:Y=10:V=0:W=1:N=1:X1=10:Y1=7:X2=10:Y2=5
1010 '
1020 REM ●●●●●●●●●●● SCREEN ●●●●●●●●●●●
1030 COLOR 7,0:CLS
1040 K(0)=2:K(1)=0:K(2)=1
1050 RESTORE 1190
1060 FOR J=0 TO 11:FOR K=0 TO 2
1070 READ P$(K,J):NEXT:NEXT
1080 L=R MOD 3 ―――――――――――――― パターンは3面ごとにもとにもどる
1090 D=0:Z=0:FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 19:S(I,J)=VAL(MID$(P$(K(L),J),I+1,1))
1100 IF S(I,J)=0 THEN P=FNA(I,J):Q=FNB(I,J):POKE P,WA,WA:POKE P+40,WA,WA:POKE Q,  ┐
RE,RE:POKE Q+40,RE,RE ――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――┘― 壁表示
1110 IF S(I,J)=1 THEN PSET(I*4+1,J*4+1,6):D=D+1 ―――――――――――――――――――――――― DOT表示
1120 IF S(I,J)=2 THEN CURSOR I*2,J*2:COLOR1:PRINT BO$ ――――――――――――――――――― BOMB表示
1130 NEXT:NEXT
1140 GOSUB 490:GOSUB 500 ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― スコア,MANの残り表示
1150 GOTO 830
1160 '
1170 REM ●●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●● ―――――――――――――――――――――――――――――┐
1180 '                                                                        │
1190 DATA 00000000000000000000,00000000000000000000,00000000000000000000      │
1200 DATA 01111111111111111110,01111111111111111110,02111111111111111120      │
1210 DATA 01000020000002000010,01001001010100010010,01001010000001010010      │
1220 DATA 01011111111111111010,01101111020111110110,01011011111111011010      │ 「0」が壁
1230 DATA 01010001000010001010,00101000010000010100,01110010000001001110      ├ 「1」がDOT
1240 DATA 01010111111011101010,01111111111111111110,01000111111111100010      │ 「2」がBOMB
1250 DATA 01121101001110112110,01002000000000002010,01112100000000121110      │ 「3」がMAN
1260 DATA 01010001001010001010,01111111111111111110,01010111111111101010      │
1270 DATA 01011111111111111010,01101000002000010110,01010000002000001010      │
1280 DATA 01000020000002000010,01001110001000010010,01011100001000111010      │
1290 DATA 01111111113111111110,01111011113111111110,02110111113111101120      │
1300 DATA 00000000000000000000,00000000000000000000,00000000000000000000 ―――――┘
1310 '     └――――――――――――――― 20個
1320 '---------- CHARACTER ----------
1330 U1$=CHR$(222,213)+"[■■]"+CHR$(222,223):U2$=CHR$(193,223)+"[■■]"+CHR$(222,223)
1340 M1$="へへ"+"[■■]"+CHR$(223,222):M2$="/\[■■]"+CHR$(223,222)
1350 BO$=CHR$(219,220)+"[■■]●"+CHR$(234)
1360 WA=255:RE=&H20:YE=&H60:B1=249:B2=254
1370 DEF FNA(X,Y)=(&HD000+X*2+Y*80)
1380 DEF FNB(X,Y)=(&HDB00+X*2+Y*80)
1390 RETURN
1400 '
1410 REM ●●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●
1420 COLOR7,0:CLS
1430 PRINT"┌";STRING$(35,"-")+"┐" ―――――――――――――――――――――――――― 4文字分の空白
1440 PRINT"│┌─┐┌─┐┌─┬─┐┌─┐┌─┐┌─┐    ┌─┬─┐┌─┐┌┬┐│"
1450 PRINT"│││││ ││ │ │││││ ││││    │ │ ││ ││││"
1460 PRINT"│││││││    │││││ ┤│││    │   ││││ ││"
1470 PRINT"││ ┤││││    ││ ┤│ ││ ┤    │   │││││ ││"
1480 PRINT"││││││││    │││││ ┤│ │    │   ││ ││ ││"
1490 PRINT"│││││││││ ││││││ │││    ││ │││││││││"
1500 PRINT"│└─┘└─┘└─┴─┘└─┘└─┘└┴┘    └─┴─┘└┴┘└┴┘│"
1510 PRINT"└";STRING$(35,"-")+"┘"
1520 POKE FNA(1,5),WA,WA:POKE FNA(1,5)+40,WA,WA:POKE FNB(1,5),RE,RE:POKE FNB(1,5 ┐
)+40,RE,RE                                                                       │
1530 COLOR 7:CURSOR 7,10:PRINT U1$:COLOR 1:CURSOR 14,10:PRINT BO$                │
1540 PSET(43,21,6):COLOR 0,1:CURSOR 28,10:PRINT M1$:COLOR ,4:CURSOR 31,10:PRINT  │
M2$:COLOR 7,0                                                                    ├ キャラクタ
1550 CURSOR 0,12:PRINT" WALL  MAN  BOMBER   DOT   MONSTER"                      │  紹介
1560 PSET(5,43,6):CURSOR 12,21:COLOR 0,1:PRINT M1$:CURSOR 26,21:COLOR ,4:PRINT M │
2$:COLOR 7,0                                                                     │
1570 CURSOR 4,22:PRINT"10PTS":CURSOR 14,22:PRINT"10×ROUNDPTS":CURSOR 28,22:PRINT │
"30×ROUNDPTS" ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――┘
1580 FOR I=9 TO 37 STEP 4:PSET(I,33,6):NEXT ―――――――――――――――――――――――――――――――――――┐
1590 FOR I=2 TO 17:POKE FNA(I,9),WA,WA:POKE FNA(I,9)+40,WA,WA:POKE FNB(I,9),RE,R │
E:POKE FNB(I,9)+40,RE,RE:NEXT                                                    │
1600 COLOR 3:CURSOR 13,14:PRINT"HIT 'CR' KEY TO START"                          │
1610 FOR I=20 TO 4 STEP -2                                                       │
1620 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0                                                        │
1630 COLOR 7:CURSOR I,16:PRINT U1$                                               │
1640 COLOR 0,1:CURSOR I+10,16:PRINT M1$                                          │
1650 COLOR ,4:CURSOR I+14,16:PRINT M2$:COLOR 7,0                                 │
1660 IF I<>12 THEN 1690                                                          │
1670 FOR K=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT                              ├ オープニング用
1680 CURSOR I+2,16:COLOR 1:PRINT BO$                                             │  デモ
1690 IF I<>4 THEN 1720                                                           │
1700  FOR K=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT                             │
1710 POKE FNA(7,8),B1,B2:POKE FNA(7,8)+40,B2,WA:POKE FNB(7,8),YE,YE:POKE FNB(7,8 │
)+40,YE,RE                                                                       │
1720 FOR J=0 TO 100:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1800 ELSE NEXT                       │
1730 FOR K=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT                                     │
1740 CURSOR I,16:PRINT"  [■■]  "                                                 │
1750 CURSOR I+10,16:PRINT"  [■■]  "                                              │
1760 CURSOR I+14,16:PRINT"  [■■]  "                                              │
1770 NEXT                                                                        │
1780 FOR J=0 TO 150:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1800 ELSE NEXT                       │
1790 GOTO 1580 ――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――┘
1800 RETURN
```

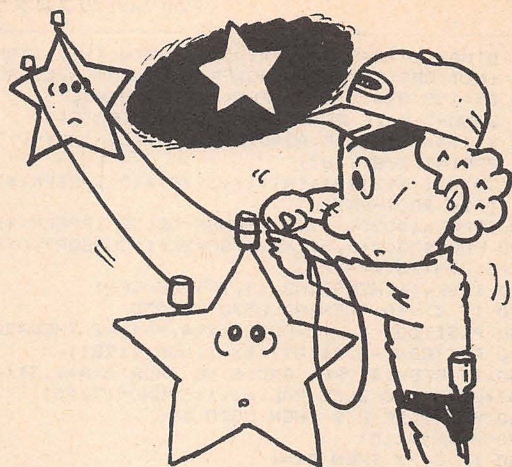

★ＩＢＭとは"I am Basic Magazine"の略でしょうか？(群馬県沼田市・**広瀬晃一14才**)……【**影**：ベーマガ以外でソフト記事をあまり見ないし，きっとそうなんじゃないかな？**編集長**：広告はよく見かけるけどねッ】

MZ-1500用

Poe Suit

ポエ スーツ

本田　耕一



▶ストーリー◀

あなたは，宇宙電線工事のアルバイトをしていました。ある日，宇宙電線工事服を着こんだあなたは，いつものように星と星の間にケーブルをはっていたのでした。

ところが，近くのＩＮＡＫＡ星の異星人たちが，ナニをまちがえたのか，「オラっちの星を攻撃してきただ!!」と，あなたを追跡ミサイルで，攻撃してきたのでした。

※宇宙電線工事服＝Poe Suit

▶遊びかた◀

ＲＵＮすると，Poe Suitの文字が輝きます。なにかキーを押すと，ゲーム・スタートです。使用キーは，←→で左右，スペース・キーでジェットふん射です。

引力や，慣性力がかかりますから，なかなか思うようにに操作できませんが，コツをつかんでください。すべての星に電線をはることができたら，１面クリアです。

もちろん，ＩＮＡＫＡ星のエイリアンがミサイルを撃ってきますから，当たったら死にます。山にぶつかってもＯＵＴです。

それから，ミサイルの射程圏外のため，最上段では，ミサイルには当たりません。４機やられたら，ゲーム・オーバーです。

▶あとがき◀

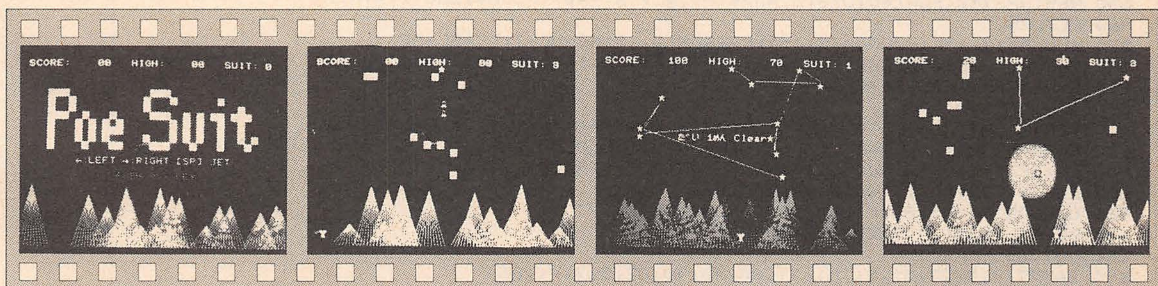
今まで，ＭＺ－80Ｋ２Ｅを持っていて，1500を買ったのですが，ＰＣＧ内蔵で，音楽機能も強化されているし，今までのプログラムも使えるし，言うことなしです。



CHECKER FLAG

Dr.D：ジュピター・ランダーのやき直しと思ったが，ミサイルが攻撃してくるのは，新しい要素だな。

話は変わるが，320行の後のほうのGOTO 350は，GOTO 70でもOKだぞ。そのほうが，速いぞ。ただプログラムを作る時点では350のほうがわかりやすいがな。



《写真１》タイトルの文字が輝きます

《写真２》さあ，ぶじに電線をはれるかな？

《写真３》やった，宇宙電線工事ぶじ完了！

《写真４》ミサイルや山に当たると，ほら……

★まただま登場ゼビウス・シリーズ：顔を上にむけて，口をパクパクして，ログラム。歩きながらやると，ドモグラム。さらに４人で手をかさねてやると，ボザログラム。（福岡県北九州市・増田　聡13才）……【一同：パクパク。】

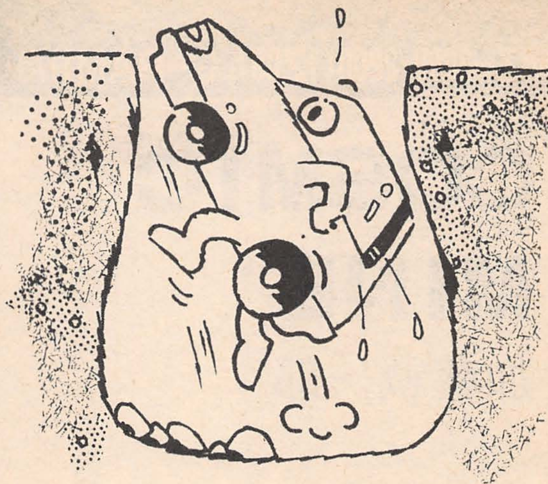
```
10 DIMA$(2):DEFFNA(I)=(VAL(RIGHT$(TI$,1))AND1)*I
20 INIT"CRT:G":GOSUB480:PRTY:SOUND=(6,5):SOUND=(2,30)
30 QX=155:QY=10:Z=0:IFHS<SCTHEN HS=SC
40 GOSUB360:IF EF=0 THENGOSUB600:GOTO40
50 X=155:Y=10:A=5:A2=0:H=0:C1=1:C2=1:MY=0:TX=0:SF=15
60 FPRINT[X/8,Y/8]1
70 J=INT((X+3)/8)+INT((Y+3)/8)*40:I=PEEK($DC00+J)
80 IFI<>200THEN110
90 IFPEEK($D800+J)=3 THENSF=0ELSE IFPEEK($D400+J)>232THEN430ELSE110
100 POKE$D800+J,0:Z=Z+1:SC=SC+1:CURSOR7,0:PRINTUSING"#####0";SC:LINE[4]QX,QY,X+3
,Y+3:QX=X+3:QY=Y+3
110 IFSF<16THENSOUND=(3,SF):SF=SF+1
120 IF Z>=10 THENGOSUB570:GOTO30
130 POSITION X,Y:IFPOINT(X+4,Y+4)=2 THEN430
140 PATTERN -8,A$(C2):BX=X:USR($12D1)
150 IF(PEEK($12EF) AND16)=0 THEN A=A+1.3*(A>-15):H=0:PAL,C1,,C1:C1=C1+1:SOUND=(7
,5):GOTO 180 ELSE PAL,6,,1:SOUND=(7,15)
160 H=H+1:IF H<2 THEN GOTO 180
170 A=A-(A<15)
180 IF C1>7 THEN C1=1
190 I=PEEK($12EE):IF(I AND 8)=0THEN A2=A2-(A2<15)*1.2:C2=2:GOTO220
200 IF(I AND 4)=0THEN A2=A2+(A2>-15)*1.2:C2=0:GOTO220 ELSE C2=1
210 IF ABS(A2)>=1 THEN A2=A2-SGN(A2)
220 BY=Y:BY=BY+A:BX=BX+A2
230 IF BY>183 THEN BY=183
240 IF BY<0 THEN BY=0:A=1
250 IF BX>311 THEN BX=311
260 IF BX<0   THEN BX=0
270 POSITION X,Y
280 PATTERN -9,B$
290 Y=BY:X=BX:I=X/8
300 FPRINT[TX,23]0:TX=TX+SGN(I-TX)*.4:FPRINT[TX,23]3
310 IFABS((X/8)-TX)<=1 ANDMY=<0 THENMY=23:MX=TX:Q=0
320 IFMY=<0 ORMX<0 ORMX>=40THENMY=0:GOTO350
330 FPRINT[INT(MX),MY]Q:MY=MY-1:MX=MX+SGN(I-MX)*.8:IFMY>0 ANDMX>=0 ANDMX<40 THEN
J=INT(MX)+MY*40:Q=(PEEK($DC00+J)=200)*(PEEK($D400+J)=232)ELSEMY=0:GOTO70
340 FPRINT[INT(MX),MY]2
350 GOTO70
360 CLS3:PAL,1,,1:CCOLOR,,7:COLOR1,1:PRINTUSING"H SCORE:#####0   HIGH:#####0   S
UIT:##";SC,HS,SH
370 FORJ=0TO20:X=INT(RND*320):Y=INT(RND*50)+130
380 FORI=0TO40STEP4:LINE[2],X,Y,X-20+I,199:NEXTI,J:IFEF=0THENRETURN
390 FORI=1TO10
400 X=INT(RND*40):Y=INT(RND*15)+1:IFPEEK(X+Y*40+$D800)=3THEN400
410 SOUNDI*3+20,1:WAIT10:CCOLORX,Y,0,3:FPRINT[X,Y]1:NEXTI
420 RETURN
430 PAL,1,,1:SOUND=(7,15):SOUND=(3,15)
440 FORI=0TO30STEP2:SOUND 60-I,1:CIRCLE[1,0]X,Y,I:NEXT I
450 FORI=30TO0STEP-2:SOUND 60-I,1:CIRCLE[0,0]X,Y,I:NEXT I
460 IFSH>0THENSH=SH-1:EF=1:FPRINT[MX,MY]Q[TX,23]0:CURSOR35,0:PRINTUSING"##";SH:G
OTO50
470 FORJ=0TO300:CURSOR15,10:PRINT[FNA(7)]"GAME OVER":NEXT:EF=0:GOTO30
480 FONT$(3,1)=HEXCHR$("00000000000000001010FE7C386C44001010FE7C386C4400"):'STAR
490 FONT$(3,2)=HEXCHR$("0000183C3418000000100064C1808000000183C34180000"):'BOM
500 FONT$(3,3)=HEXCHR$("A5FF7E3C0000000000507060C082C1C0AA5FF7E3C1818245A"):'CANO
N
510 A$(1)=HEXCHR$("183C24243C7EFF24")
520 A$(0)=HEXCHR$("40F0484F3E1D1814")
530 A$(2)=HEXCHR$("020F12F27CB81828")
540 B$=HEXCHR$("0000000000000000")
550 RESTORE710:FORI=0TO28:READA$:A=VAL("$"+A$):POKE$12D0+I,A:NEXT
560 RETURN
570 SOUND=(7,15):SOUND=(3,15):CURSOR10,10:ME=ME+1:SC=SC+ME
580 FORJ=0TO200:CURSOR12,10:PRINT[FNA(7)]".ダイ.";ME;".メン .C.LEAR.":NEXT:RETURN
600 EF=1:PAL:ME=0:SC=0:SH=3
610 RESTORE690
620 FORI=0TO3:FORJ=0TO7:READ A$:A=VAL("$"+A$):FPRINT[I*8+4,J+4]
630 FORK=0TO7:IF(A AND 2↑K)>0THENFPRINT1:CCOLORI*8+K+4,J+4,,1 ELSEFPRINT0
640 NEXTK,J,I:CURSOR8,13:PRINT[4]"←:LEFT →:RIGHT [SP]:JET"
650 FORI=1TO7:PAL,I:WAIT15:NEXTI
660 CURSOR 14,15:PRINT[FNA(4)]"PUSH ANY KEY!"
670 GETA$:IFA$<>""THENRETURN
680 GOTO650
690 DATA7,9,9,27,51,51,51,21,80,40,40,82,5,7,41,86
700 DATA3,4,0,53,54,54,54,23,0,2,10,3B,12,12,52,22
710 DATA 0,D3,E3,3E,7,32,0,E0,3A,1,E0,32,EE,12,3E,6,0,32,0,E0,3A,1,E0,32,EF,12,D
3,E1,C9
```


★僕たちの学校のろうかでマッピーをやっていたら，先生に見つかって，ジョーダンぬきでケツをかまれた。(静岡県下田市・尾尾尾尾尾11才)……【影：犬に勉強を教わってんのかい？編：影さんはサルに育てられました。】

Carクン

カー

伊藤　公二

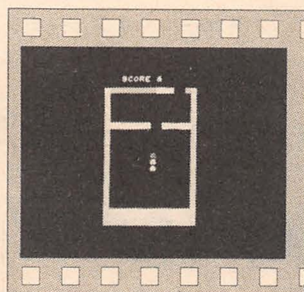


散歩をしていたCARクンは，大きな落とし穴に入ってしまいました。あなたは，CARクンを一刻も早く助けだしてください。

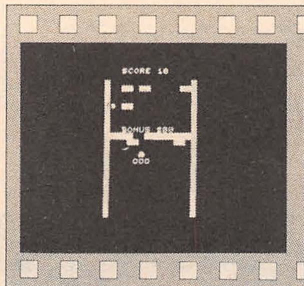
ゲームのしかた

8246で上下左右に動きます。CARクンは，下に何もないと落っこちます。また，バリア"■"や"⁎"に当たると終わりです。

しばらくすると，"○○○"がでてくるので，それに乗ってください。ボーナス・ステージになります。スペース・キーでストップさせたとき，表示された数が得点に加算されます。



《写真1》Carクンを落とし穴から助けだせ



《写真2》うまく○○○に乗れたぞ！

Carクンのプログラム・リスト

```
 10 REM ──────────
 20 SC=0:CONSOLEC40:GRAPHI101C:TEMPO 7:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
 100 REM ──────────
 110 LIMIT$A000:RESTORE:FOR I=0 TO28:READ A:POKE I+40960,A:NEXT
 120 V$=CHR$(0):F$="<~▮▮ßがヸf"+V$:C$=STRING$(V$,8):M$="▒":H$="■"
 200 REM ──────────
 210 DATA219,232,203,255,211,232,33,191,211,17,231,211,1,112,3,237,184,35,84,93,
19,1,39,0,175,119,237,176,201
 250 DATAC,D,E,F,G,A,B,#B,-C,-D,-E,-F,-G,-A,-B,c
 300 U=0:F=0:G=1:O=1:X=15:Y=15:GOSUB 5000:CURSOR 13,0:PRINT"SCORE
 499 REM ──────────
 500 XX=X:YY=Y:GETA$:IF P=1 THEN Y=Y-1:GOTO 530
 510 ON ASC(CHARACTER$(X,Y+1))-30 GOTO 520:Y=Y+1:GOTO 540
 520 K=1:IF (A$="8")*(Y>3) THEN K=0:P=1:Y=Y-1
 530 ON K GOTO 540:IF (A$="2")+(Y<4) THEN P=0
 540 X=X-(A$="4")*(CHARACTER$(X-1,Y)<>M$)+(A$="6")*(CHARACTER$(X+1,Y)<>M$):CURSO
R18,0:PRINTSC
 550 IF CHARACTER$(XX,YY+1)="o" GOTO 6500
 560 IF (CHARACTER$(X,Y)="*")+(CHARACTER$(X,Y)=H$) THEN X=XX:Y=YY:GOTO 6000
 610 IF (F=0)*P*(Y<10) THEN USR($A000):SC=SC+1:U=U+1
 620 ON F+1 GOSUB 1010:POSITION XX*8,YY*8:PATTERN-8,C$:POSITION X*8,Y*8:PATTERN-
8,F$
 630 IF U=10 THEN F=1
 640 IF G*F THEN CURSOR 11+N,15:PRINT"ooo":G=0
 650 READ U$:MUSIC U$+"0":IF U$="c" THEN RESTORE 250
 660 ON Y-23 GOTO 6000:GOTO 500
 1000 REM ──────────
 1010 CURSOR10,2:PRINT M$;TAB(25);M$
 1100 ON INT(RND(1)*120) GOTO 1110,1110,1110,1110,1120,1120,1120,1130:GOTO 1500
 1110 CURSOR 13+N,2:PRINT M$+M$:GOTO 1500
 1120 CURSOR 11+N,2:PRINT M$+M$+M$:GOTO 1500
 1130 CURSOR 11,2:PRINTSTRING$(H$,14):CURSOR 11+N,2:PRINT"   "
 1500 REM ──────────
 1510 IF RND(1)<SC/6000 THEN CURSOR 11+N,2:PRINT"*"
 1520 N=INT(RND(1)*12):RETURN
 4999 REM ──────────
 5000 FOR I=1 TO 10:CURSOR 10,2:PRINTSTRING$(M$,16):USR($A000):NEXT:FOR I=1 TO 1
3:CURSOR 10,2:PRINTM$;TAB(25);M$:USR($A000):NEXT:RETURN
 5999 REM ──────────
 6000 CONSOLER:FOR I=0 TO 5:MUSIC"R1DO":NEXT:CONSOLEN:GRAPHC
 6010 CURSOR 13,10:PRINT"GAME OVER":CURSOR 11,12:PRINT"Replay ? (y/n)":GETA$:ON
-(A$="Y") GOTO 20:ON -(A$="N") GOTO6020:GOTO 6010
 6020 POKE$952,166:PRINTCHR$(6):END
 6499 REM ──────────
 6500 FOR I=0 TO 5:MUSIC"RAOBO":NEXT
 6510 L=K*50:CURSOR 13,10:PRINT"BONUS";L;" ":MUSIC"A":GETA$:ON -(A$=" ") GOTO 65
20:K=K+1:K=K+(K=5)*5:GOTO 6510
 6520 MUSIC"C3R9":SC=SC+L:GRAPHC:GOTO 300
```

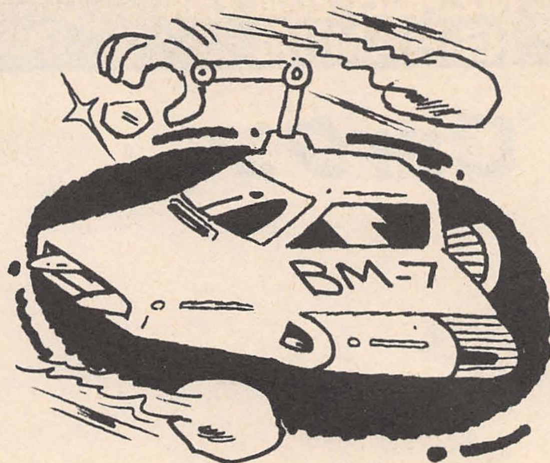

♥　♥　♥

★やっとこが手品でくりをだす話。やっとこやっとこくりだした〜♪（大阪市・**高橋康晴15才**）……【**影**：私があみだした必殺ワザを見せてあげよう。エイッ！**編**：あみをだしたって言いたいんでしょ。**影**：ん？あみだコリャ。】

MZ-2000/2200(1Z001, G-RAM1)用

COSMIC MINE
(コスミック マイン)

加藤誠一郎



STORY

時は2015年，人類は初の恒星間大型宇宙船「たつろー」号を送りだした。

だが，めい王星空域において，ワープ・エンジンが暴走。その結果，数百万もの機雷が浮かぶ空域に，出現してしまった。

操縦士のあなたは，以前に破壊された宇宙船の残ガイを拾いつつ，自機を修復し，その空域から脱出せねばならない。

遊びかた

おなじみテン・キーの[2][4][6][8]で，それぞれの方向へ動きます。

最大の目標は，ワープ・エンジンを集めることなので，[S](シールド)，[P](ポイント)ばかり取ってもゲームは終わりません。[W](ワープ・エンジン)を10個取ると，自機がワープし，ゲーム終了です。

改造へのアドバイス

処理速度を第一に考えましたので，ゲームにあまり関係ないところは省きました。

[P]を[F]などに変え，残存燃量という要素を加えても，おもしろいと思います。

プログラムについて

MZ-2000には，テキストのキャラ一つ一つに色をつけることができないので，スクロール・サブルーチンを作るときは楽でした。

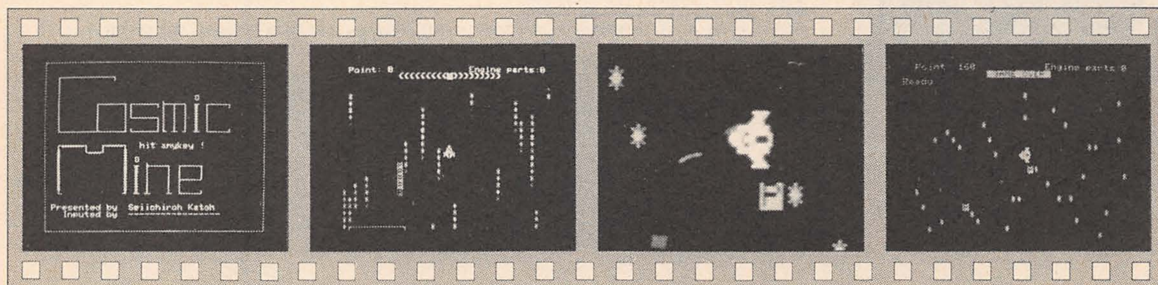
参考文献

ベーマガ83年8月号「SPACE METEOR」

CHECKER FLAG

編：これは，4方向のスクロール・ゲームですね。それに，[W]はなかなかでてこないんで，夢中になってしまうんです。

Dr.D：まあ，単純なゲームだな。もっとアイデアのきいたゲームになりそうなもんだがなー。ショートでも，アイデアさえよければ，もっとおもしろいゲームが作れるぞ。



《写真1》タイトル画面。何かキーを押します

《写真2》機雷に注意して[W]をさがしだします

《写真3》[P]や[S]はでるが，[W]は見つけにくいぞ

《写真4》[W]を取れずに終わってしまうことも……

★僕の担任の先生は，しゃかいの窓をあけてきたり，ズボンを反対にはいてきたりする。(東京都大田区・**スターアーサー12才**)……【**影**：これが，人気の秘密なんですよ。**編**：だから，影さんも半ズボンはいてきたりするんだ。】

COSMIC MINEのプログラム・リスト

```
1 REM
2 REM |  Cosmic mine ~ 1984.11.18    |
3 REM |      By Seiichiroh Katoh     |
4 REM └──────────────────────────────┘
10 LIMIT$A000:DIM M$(4):O$="*":CONSOLES2,24,C40
20 GOSUB 6000:REM Character datas
30 GOSUB 6050:REM Scroll sub routine's datas
40 GOSUB 6500:REM Demonstration
50 GRAPHI1C01:TEMPO7:CURSOR11,1:PRINT"<<<<<<<<<▣>>>>>>>>>":SH=9
60 GOSUB900:CURSOR24,0:PRINT"Engine parts:0":M=8
70 FORI=1TO16:POSITION156,91+I:PATTERN-1,MID$(M$(4),I,1)
80 POSITION164,91+I:PATTERN-1,MID$(M$(4),16+I,1):USR($F14):NEXT
100 REM Main :GET A:IF A<=1 THEN A=M
105 P$="*":K=RND(1)*(W+.5):IF K<.02 GOSUB 300
110 ON A*.5 GOSUB 1300,1200,1100,1400:O$=CHARACTER$(20,12):CURSOR20,12
120 IF O$="*" THEN 500
130 IF(O$<>CHR$(0))*(O$<>"*")GOSUB350
160 POSITION 156,92:PATTERN-16,M$(A*.5):M=A:IF W<>10 THEN100
170 CURSOR 20,12:PRINT " "
180 CURSOR5,10:PRINT"ワープエンジン カンセイ !":MUSIC"C3EFGAB+C+D+E+F+G+A+B"
190 PRINT TAB(22);"ワープ!!!!!":POKE$F17,10
200 FORI=255 TO 1 STEP-.5:POKE$F1A,I:USR($F14)
210 RESET RND(1)*16+156,RND(1)*16+92:NEXTI:POKE3866,60
220 CURSOR22,11:PRINT"ワープ カンリョウ!"
230 POSITION 156,92:PATTERN-16,STRING$(CHR$(0),32):END
300 REM Character choice
310 P$="▤":IF K<.001 THEN P$="▣"
320 IF K<.0003 THEN P$="▥"
330 RETURN
350 REM Object ?
360 IF O$="▣" GOSUB1500:GOSUB900
370 IF O$="▤" GOSUB800:GOSUB900
380 IF O$="▥" GOSUB700:GOSUB900
390 RETURN
500 REM Get * :MUSIC"EOC-E-G":PRINT" ":OUT@$F5,7+(SH<3)*5
510 IF SH>=2 THEN CURSOR20-SH,1:PRINT" ";TAB(20+SH);" ":SH=SH-1:GOTO100
520 CURSOR14,1:IF SH=1 THEN PRINT"SHIELD GONE":SH=SH-1:GOTO100
530 PRINT" GAME OVER ":END
700 REM Get ▥ :PRINT"▣":SC=SC+200+INT(RND(1)*10)*10
710 MUSIC"+#BO+#C+#B":W=W+1:CURSOR37,0:PRINTW
720 IF W=9 THEN CURSOR 10,10:PRINT"アト 1コ. ムダナ コウドウ ハ スルナ。"
730 RETURN
800 REM Get ▤ :PRINT"P":SC=SC+10:MUSIC"+CO+A+#B":RETURN
900 REM Score :CURSOR2,0:PRINT"Point:";SC;" ":RETURN
1090 REM Scroll routines
1100 CY=RND(1)*21+2:CURSOR38,CY:PRINTP$:USR($A000):RETURN:REM ← scr.
1200 CY=RND(1)*20+3:CURSOR 1,CY:PRINTP$:USR($A100):RETURN:REM → scr.
1300 CX=RND(1)*38+1:CURSORCX,23:PRINTP$:USR($A200):RETURN:REM ↑ scr.
1400 CX=RND(1)*38+1:CURSORCX, 3:PRINTP$:USR($A300):RETURN:REM ↓ scr.
1500 REM Get ▣ :MUSIC"COB+A+#B":SC=SC+INT(RND(1)*20)+1:PRINT"S"
1510 IF SH<2 THEN CURSOR11,1:PRINT"         <▣>         "
1520 IF SH<10THEN SH=SH+1:CURSOR20-SH,1:PRINT"<";TAB(20+SH);">"
1530 OUT@$F5,7+(SH<3)*5:RETURN
6000 RESTORE6000:FORI=1TO4:FORJ=0TO31:READA:M$(I)=M$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
6010 DATA 3,142,206,254,254,254,191,31,13,13,14,15,3,3,1,0,192,113,115,127,127,
127,253,248,176,176,112,240,192,192,128,0
6020 DATA 0,0,0,0,15,15,60,123,123,60,15,15,0,0,0,0,126,60,120,248,254,254,255,
193,193,255,254,254,248,120,60,126
6030 DATA 126,60,30,31,127,127,255,131,131,255,127,127,31,30,60,126,0,0,0,0,240
,240,60,222,222,60,240,240,0,0,0,0
6040 DATA 0,1,3,3,15,14,13,13,31,191,254,254,254,198,134,3,0,128,192,192,240,11
2,176,176,248,253,127,127,127,115,113,192
6050 RESTORE6050:I=40960:FORJ=0TO3:FORK=0TO31:READA:POKEI+J*256+K,A:NEXTK,J:RET
URN
6060 DATA 219,232,203,255,211,232,33,81,208,17,80,208,1,111,3,237,176,33,119,20
8,17,40,0,6,22,175,119,25,16,251,201,0
6070 DATA 219,232,203,255,211,232,33,190,211,17,191,211,1,112,3,237,184,17,40,0
,6,22,54,0,25,16,251,201,0,0,0,0
6080 DATA 219,232,203,255,211,232,33,120,208,17,80,208,1,111,3,237,176,33,152,2
11,84,87,19,1,39,0,175,119,237,176,201,0
6090 DATA 219,232,203,255,211,232,33,151,211,17,191,211,1,72,3,237,184,35,84,93
,19,1,39,0,175,119,237,176,201,0,0,0
6500 REM demo
6510 OUT@$F5,7:GRAPHI101C:LINE1,1,319,1,319,199,0,199,0,0
6520 FORI=0TO22:READA$:CURSOR0,23:PRINTA$:USR($A200):USR($F14):NEXT
6530 DATA"  ","                              "
6540 DATA"  ┌─────────┐                   "
6550 DATA"  │                             "
6560 DATA"  │                             "
6570 DATA"  │                   □         "
6580 DATA"  │      ┌───┐┌───┐├─┬─┐╥┌───┐"
6590 DATA"  │      │   ││    │ │ │║│    "
6600 DATA"  │      │   │└───┐│ │ │║│    "
6610 DATA"  │      │   │    ││ │ │║│    "
6620 DATA"  └──────┴───┘└───┘└─┴─┘╨└───┘"
6630 DATA"                                "
6640 DATA"  ┌───┐  ┌───┐  hit anykey !   "
6650 DATA"  ║    └──┘   ║                 "
6660 DATA"  ║           ║ □               "
6670 DATA"  ║           ║ ╥ ├───┐ ┌───┐   "
6680 DATA"  ║           ║ ║ │   │ │   │   "
6690 DATA"  ║           ║ ║ │   │ ├───┘   "
6700 DATA"  ║           ║ ║ │   │ │       "
6710 DATA"  └           ┘ ╨ ┴   ┴ └───┘   "
6720 DATA"                                "
6730 DATA" Presented by  Seiichiroh Katoh  "
6740 DATA"   Inputed by  ----------------- "
6790 REM Colour
6800 GETA$:C=C+1+(C=7)*6:OUT@$F5,C:IF A$=""THEN MUSIC"R3":GOTO6800
6810 OUT@$F5,7:RETURN
```

評…このニセ者は　ジロッ(編)

★CRASH! はるみ君 by.NRO

by NRO

評…CM風にせまってきたぞ(影)

kage's STORY ―カゲ物語―

by　青木ふぐりん

★最近，ベーマガの売れゆきがすごいですね。発売日のつぎの日に本屋さんに行ったら残り 3 冊しかなかった。(静岡県沼津市・さなえ13才)……【編集長：みんな聞いたか。ますますがんばろうな。影：最初からそれだけだったりして。】

MZ-2000/2200(1Z001, G-RAM1)用

STONE STONE
ストーン ストーン

堀井 一宏



ストーリー

ここは，爆弾貯蔵ビルです。ある日，爆弾の一つに火がついてしまいました。爆発までの時間は1分。その上，下にはエイリアンがいます。うまくロボットを操作して，1階の右はしに爆弾を捨てにいくのが，あなたの仕事です。

ゲームについて

爆弾や岩は，後ろから押すと動きます。穴のあいているところへ持っていくと下へ落とせます。岩を落として，エイリアンをつぶすと得点になりますが，爆弾へ落とすと，爆発してしまいます。

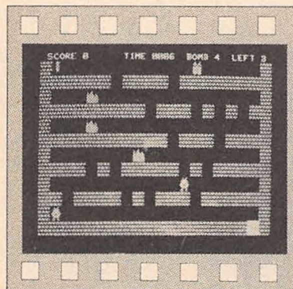
また，爆弾はエイリアンと岩のどちらへ落としても爆発してしまいます。

岩や壁を4回まで消すことができますが，爆弾を消そうとすると爆発します。これは左はし，右はし，一番下にいるときには使えません。

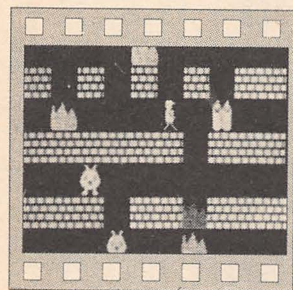
なお，制限時間は，1分です。

プログラムについて

マシン語を使っていますので，RUNする前に必ずセーブしてください。



《写真1》1分以内に爆弾を右下まで捨てにいけ


《写真2》うまく壁を消さなければだめですよ

STONE STONEのプログラム・リスト

```
 0 REM ***  STONE STONE for MZ-2000  ***
 0 REM      Date       1985/1/13 [Sun]
 0 REM        By Kazuhiro Horii (JH9KJD)
 10 TEMPO 7:GOSUB 970:DIM TX(3,2),TS(3,2):CONSOLE 50,24,C40,N,GH
 20 S=0:M=1:LE=3
 30 GOSUB 760:MUSIC"C3DEDED+C+C+C+C+C"
 40 REM ── Robot Move ──
 50 USR(KE):TE=PEEK(TD):IF(PEEK(SD)=1)*(BO>0) GOTO 190
 60 CURSOR 19,0:PRINTRIGHT$(TI$,4):IF VAL(TI$)>100GOTO 610
 70 REM -- Ten --
 80 ON TE/2 GOTO 90,100,110,120:GOTO 440
 90 Y1=  2:X1=0:SR=2:GOTO 130
 100 X1=-2:Y1=0:SR=2:GOTO 130
 110 X1= 2:Y1=0:SR=3:GOTO 130
 120 Y1=-2:X1=0:SR=3:IF Y+Y1<1 THENY1=0:GOTO 440
 130 CURSOR X+X1,Y+Y1:USR(CH):C=PEEK(CD):IF C=0 GOTO 430
 140 IF C=6 GOTO 440
 150 IF C=5 THENSQ=5:GOTO 340
 160 IF C=4 THENSQ=4:GOTO 340
 170 IF C=1 GOTO 570
 180 REM -- Shift --
 190 IF(X<3)+(X>35)+(Y>20)GOTO 440
 200 IF(Y<2)*(TE>6)GOTO 440
 210 ON TE GOTO 220,230,240,250,440,260,270,280,290:GOTO 440
 220 X2=-2:Y2= 2:GOTO 300
 230 X2= 0:Y2= 2:GOTO 300
 240 X2= 2:Y2= 2:GOTO 300
 250 X2=-2:Y2= 0:GOTO 300
 260 X2= 2:Y2= 0:GOTO 300
 270 X2=-2:Y2=-2:GOTO 300
 280 X2= 0:Y2=-2:GOTO 300
 290 X2= 2:Y2=-2
 300 CURSOR X+X2,Y+Y2:USR(CH):ON PEEK(CD) GOTO 440,440,440,580,310,310:GOTO 440
 310 CURSOR X+X2,Y+Y2:POKE PD,0:USR(PA):MUSIC"+B1F0":BO=BO-1:CURSOR 29,0:PRINTBO
;
 320 CURSOR X+X2,Y+Y2-2:USR(CH):C=PEEK(CD):ON C GOTO 440,440,440,330,330,440:GOT
O 440
 330 X1=X2:Y1=0:SQ=C:SS=Y2:GOTO 400
 340 CURSOR X+X1+X1,Y+Y1:USR(CH):IF PEEK(CD)<>0 GOTO 440
 350 CURSOR X,Y:POKE PD,0:USR(PA):X=X+X1:CURSOR X,Y:POKE PD,SR:USR(PA):MUSIC"+A0
":CURSOR X+X1,Y:POKE PD,SQ:USR(PA):IF(SQ=4)*(X+X1=36)*(Y=21)GOTO 680
 360 SS=2
 370 CURSOR X+X1,Y+SS:USR(CH):C=PEEK(CD)
 380 IF SQ=4 THENON C GOTO 530,530,530,440,530,440
 390 IF SQ=5 THENON C GOTO 640,540,540,540,400,440
 400 CURSOR X+X1,Y+SS-2:POKE PD,0:USR(PA):CURSOR X+X1,Y+SS:POKE PD,SQ:USR(PA):IF
(SQ=4)*(X+X1=36)*(Y+SS=21)GOTO 680
 410 MUSIC"G0A":SS=SS+2:GOTO 370
 420 REM --- Robot Print ---
 430 CURSOR X,Y:POKE PD,0:USR(PA):X=X+X1:Y=Y+Y1:CURSOR X,Y:POKE PD,SR:USR(PA):OU
T@$E3,5:OUT@$E3,4
 440 REM ── Alien Move ──
 450 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 2:IF TX(I,J)=0 GOTO 510
 460 IF RND(1)>.4 GOTO 510
 470 X1=TX(I,J)+SGN(X-TX(I,J))*TS(I,J):IF X1=TX(I,J) THENTS(I,J)=TS(I,J)*-1:X1=X
1+TS(I,J)
 480 CURSOR X1,I*4+9:USR(CH):ON PEEK(CD) GOTO 490,560,560,550,490,490:GOTO 500
```


★編さんは，へんさんなのかあむさんなのか？(静岡県清水市・Mr.Foo14才)……【影：そんなこといったら，編集長は，あむしゅうちょうじゃないか。編：インディアンのしゅうちょうみたいですね。編集長：私，しゅうちょうネ／】

ロボットを操作するとき

8 / 4 ← → 6 / 2

岩や壁を消すとき

7 8 9 / 4 ← → 6 / 1 2 3

SHIFT と同時に押す

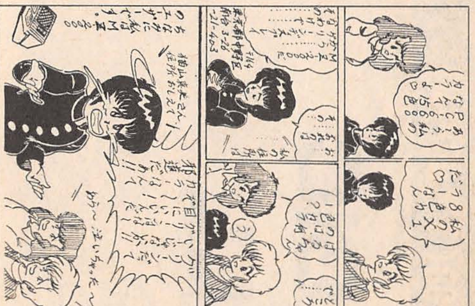
《第1図》キー操作

```
490 TS(I,J)=TS(I,J)*-1:X1=TX(I,J)+SGN(X-TX(I,J))*TS(I,J):CURSOR X1,I*4+9:USR(CH
):ON PEEK(CD) GOTO 510, 560, 560, 550, 510, 510
500 CURSOR TX(I,J),I*4+9:POKE PD,0:USR(PA):TX(I,J)=X1:CURSOR X1,I*4+9:POKE PD,1
:USR(PA)
510 NEXT:NEXT:GOTO 50
520 REM —— Collision 1 ——
530 B1=C:B2=4:CX=X+X1:GOTO 590
540 B1=C:B2=5:CX=X+X1:GOTO 590
550 B1=4:B2=1:CX=X1:CY=I*4+9:CURSOR TX(I,J),I*4+9:POKE PD,0:USR(PA):GOTO 600
560 B1=PEEK(CD):B2=1:CX=X1:CY=I*4+9:CURSOR TX(I,J),I*4+9:POKE PD,0:USR(PA):GOTO
600
570 B1=1:B2=SR:CX=X+X1:CY=Y+Y1:CURSOR X,Y:POKE PD,0:USR(PA):GOTO 600
580 CX=X+X2:CY=Y+Y2:B1=4:B2=0:GOTO 600
590 CX=X+X1:CY=Y+SS:CURSOR CX,CY-2:POKE PD,0:USR(PA)
600 FOR I=1 TO 5:CURSOR CX,CY:CURSOR CX,CY:POKE PD,B1:USR(PA):CONSOLE R:MUSIC"+
G1R":POKE PD,B2:USR(PA):CONSOLE N:MUSIC"+D1R":NEXT
610 LE=LE-1:CURSOR 37,0:PRINTLE;:IF LE=0 GOTO 700
620 MUSIC"R3+B0+A+G+F+E+D+CBGEC-B-A":GOTO 30
630 REM —— Collision 2 ——
640 MUSIC"+GR0+BRA":CURSOR X+X1,Y+SS-2:POKE PD,0:USR(PA):S=S+100*M:CURSOR X+X1,
Y+SS:POKE PD,5:USR(PA):MUSIC"+G0R+BRARBG":CURSOR 6,0:PRINTS;
650 FOR I=1 .TO 2:IF TX((Y+SS-9)/4,I)=X+X1 THENTX((Y+SS-9)/4,I)=0:MUSIC"+B1":GOT
O 660
660 NEXT:CURSOR X+X1,Y+SS:POKE PD,0:USR(PA):GOTO 50
670 REM —— 1 Men Clear ——
680 S=S+M*100+BO*20+59-VAL(TI$):M=M+1:CURSOR 6,0:PRINTS;:MUSIC"+G7R1+C0+D+E+F+G
+A+B":GOTO 30
690 REM —— GAME OVER ——
700 MUSIC"+C5BAGEFDC":FOR I=64 TO 128:BLINE 0,I,639,I:NEXT
710 CURSOR5,9:PRINT"———— GAME OVER ————":CURSOR11,11:PRINT"SCORE ";S:IF
HI<S THENHI=S
720 CURSOR11,13:PRINT"HiSCORE ";HI:CURSOR5,15:PRINT"———— Push 'SPACE' Key —
"
730 USR(KE):IF PEEK(SP)=0 GOTO 730
740 GOTO 20
750 REM —— Screen ——
760 KE=46336:PA=KE+2:CH=KE+5:TD=KE+8:SD=KE+9:SP=KE+10:PD=KE+11:CD=KE+12
770 GRAPH OOI1C:PRINT"@";:FOR I=53248 TO 54289:POKEI,0:NEXT
780 POKE PD,6:FOR J=3 TO 23 STEP 4:FOR I=2 TO 36 STEP 2 :CURSOR I,J:USR(PA):NEX
T:NEXT:FOR I=1 TO 23 STEP 2:CURSOR 0,I:USR(PA):CURSOR 38,I:USR(PA):NEXT
790 POKE PD,0:CURSOR INT(RND(1)*7)*2+4,3:USR(PA):CURSOR INT(RND(1)*7)*2+18,3:US
R(PA)
800 FOR J=7 TO 19 STEP 4:TA=INT(RND(1)*10)*2+4:FOR I=0 TO INT(4-M/3):CURSOR TA,
J:USR(PA):TA=TA+INT(RND(1)*5)*2+4:IF TA>35 THENI=5
810 NEXT:NEXT
820 A=INT(1+M/3):IF A>4 THENA=4
830 POKE PD,5:FOR J=5 TO 13 STEP 4:TA=INT(RND(1)*6)*2+8:FOR I=1 TO A:CURSOR TA,
J+2:USR(CH):IF PEEK(CD)=6 THENCURSOR TA,J:USR(PA)
840 TA=TA+INT(RND(1)*6)*2+4:IF TA>35 THENI=5
850 NEXT:NEXT
860 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 2:TX(I,J)=0:NEXT:NEXT
870 TY=2:A=INT(1+M/3):TK=17:IF A>=2 THENA=2:IF M>6 THENTK=13:TY=1
880 POKE PD,1:FOR J=TK TO 21 STEP 4:TA=INT(RND(1)*10)*2+8:FOR I=1 TO A
890 TS(TY,I)=INT(RND(1)*3)-1:IF TS(TY,I)=0 THENTS(TY,I)=1
900 TS(TY,I)=TS(TY,I)*2:CURSOR TA,J:USR(PA):TX(TY,I)=TA:TA=TA+INT(RND(1)*7)*2+4
:IF TA>35 THENI=4
910 NEXT:TY=TY+1:NEXT
920 POKE PD,3:X=2:Y=1:CURSOR X,Y:USR(PA)
930 POKE PD,4:A=INT(RND(1)*14)*2+8:CURSOR A,3:USR(CH):IF PEEK(CD)<>6 GOTO 930
940 CURSOR A,1:USR(PA)
950 PRINT"■ SCORE         TIME 0000  BOMB 4  LEFT   ";:CURSOR 36,23:PRINT"■⇔⇔■
";:CURSOR 6,0:PRINTS;:CURSOR 37,0:PRINTLE;:BO=4:TI$="000000":GRAPH O1:RETURN
960 REM —— マシンゴ ——
970 CLR:LIMIT $B4FF
980 FOR I=53248 TO 53254:READ D:POKE I,D:NEXT
990 FOR I=46336 TO 47188:READ HE$:USR($D000,HE$):D=PEEK($D007):C=C+D:POKE I,D:N
EXT
1000 IF C<>85422 THENUSR($0F14):PRINT"* Cheak Sum Error.":END
1010 RETURN
1020 DATA 205,35,6,50,7,208,201
1030 DATA 18,0B,C3,FA,B5,C3,88,B6,00,00,00,00,00,F5,C5,D5
1040 DATA E5,DB,E8,E6,F0,F6,02,D3,E8,DB,EA,06,00,CB,47,20
1050 DATA 02,06,00,CB,4F,20,02,06,01,CB,57,20,02,06,02,CB
1060 DATA 5F,20,02,06,03,CB,67,20,02,06,04,CB,6F,20,02,06
1070 DATA 05,CB,77,20,02,06,06,CB,7F,20,02,06,07,DB,E8,E6
1080 DATA F0,F6,01,D3,E8,DB,EA,CB,57,20,02,06,08,CB,5F,20
1090 DATA 02,06,09,CB,67,20,02,06,0A,78,32,08,B5,DB,E8,E6
1100 DATA F0,F6,0B,D3,E8,DB,EA,06,00,CB,57,20,02,06,01,78
1110 DATA 32,09,B5,DB,E8,E6,F0,F6,03,D3,E8,DB,EA,06,00,CB
1120 DATA 4F,20,02,06,01,78,32,0A,B5,E1,D1,C1,F1,C9,DB,E8
1130 DATA E6,BF,F6,80,D3,E8,C9,DB,E8,E6,7F,F6,40,D3,E8,C9
1140 DATA DD,21,F2,B5,DD,4E,00,DD,7E,01,DD,5E,02,DD,56,03
```

```
1150 DATA 06,10,21,00,00,D9,21,00,00,11,00,00,D9,CB,3F,CB
1160 DATA 19,30,05,19,D9,ED,5A,D9,CB,23,CB,12,D9,CB,13,CB
1170 DATA 12,D9,10,E9,DD,75,04,DD,74,05,D9,DD,75,06,DD,74
1180 DATA 07,C9,00,00,00,00,00,00,00,F5,C5,D5,E5,21,B0
1190 DATA 02,22,F2,B5,3A,D2,11,32,F4,B5,CD,B0,B5,2A,F6,B5
1200 DATA D5,11,00,C0,19,D1,3A,D1,11,B7,11,00,00,5F,19,3A
1210 DATA 0B,B5,FE,00,20,03,11,94,B6,FE,01,20,03,11,D4,B6
1220 DATA FE,02,20,03,11,14,B7,FE,03,20,03,11,54,B7,FE,04
1230 DATA 20,03,11,94,B7,FE,05,20,03,11,D4,B7,FE,06,20,03
1240 DATA 11,14,B8,CD,9E,B5,06,10,0E,04,1A,77,13,23,0D,20
1250 DATA F9,D5,11,4C,00,19,D1,10,EF,CD,A7,B5,CD,29,0C,3A
1260 DATA 0B,B5,06,02,0E,02,77,23,0D,20,FB,D5,11,26,00,19
1270 DATA D1,10,F1,E1,D1,C1,F1,C9,F5,E5,CD,29,0C,7E,32,0C
1280 DATA B5,E1,F1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1300 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,1E,F0,00,00,38,38,00
1330 DATA 00,B8,3B,00,00,FF,FF,00,80,FF,FF,01,C0,FB,DF,03
1340 DATA E0,F5,AF,07,F0,FB,DF,0F,F0,3F,FC,0F,E0,7F,FE,07
1350 DATA C0,FF,FF,03,00,FE,7F,00,00,1E,78,00,C0,1F,F8,01
1360 DATA C0,1F,F8,01,00,00,00,00,C0,3F,00,00,FC,3F,00
1370 DATA 00,C0,3F,00,00,C0,3F,00,00,00,0F,00,00,F0,3F,00
1380 DATA 00,F0,3C,00,00,30,3F,00,00,CC,3F,00,00,F0,3F,00
1390 DATA 00,F0,3F,00,00,C0,0C,00,00,30,0C,00,00,0C,30,00
1400 DATA 00,03,C0,00,00,00,00,00,FC,03,00,00,FC,3F,00
1410 DATA 00,FC,03,00,00,FC,03,00,00,F0,00,00,00,FC,0F,00
1420 DATA 00,3C,0F,00,00,FC,0C,00,00,FC,33,00,00,FC,0F,00
1430 DATA 00,FC,0F,00,00,30,03,00,00,30,0C,00,00,0C,30,00
1440 DATA 00,03,C0,00,00,00,00,00,1C,C0,01,00,0E,E0,00
1450 DATA 80,3F,F8,03,C0,6E,EC,06,60,CE,E6,0C,E0,E0,0E,0E
1460 DATA E0,FF,FE,0F,E0,FF,FE,0F,E0,FF,FE,0F,E0,FF,FE,0F
1470 DATA E0,FF,FE,0F,E0,FF,FE,0F,E0,FF,FE,0F,E0,FF,FE,0F
1480 DATA 80,3F,F8,03,00,00,00,00,00,00,00,00,60,00,00
1490 DATA 0C,D0,00,00,1A,F8,01,00,16,AE,01,05,1A,FF,87,0E
1500 DATA BE,DB,CF,1D,7F,FF,6F,3F,DB,DE,FB,6D,DF,F6,BD,AF
1510 DATA FF,BF,F7,FD,DB,F9,DD,EF,FF,EF,77,AD,DB,F6,BD,F7
1520 DATA FE,FF,FF,7F,00,00,00,00,CF,3F,FF,FC,CF,3F,FF,FC
1530 DATA CF,3F,FF,FC,00,00,00,00,FF,FC,F3,CF,FF,FC,F3,CF
1540 DATA FF,FC,F3,CF,00,00,00,00,CF,3F,FF,FC,CF,3F,FF,FC
1550 DATA CF,3F,FF,FC,00,00,00,00,FF,FC,F3,CF,FF,FC,F3,CF
1560 DATA FF,FC,F3,CF,FC
```

評…泣かせちゃって、いけないんだ(編)

by 高田春之



評…これだから困っちゃう(つぐみ)

by フーさんFUSAN

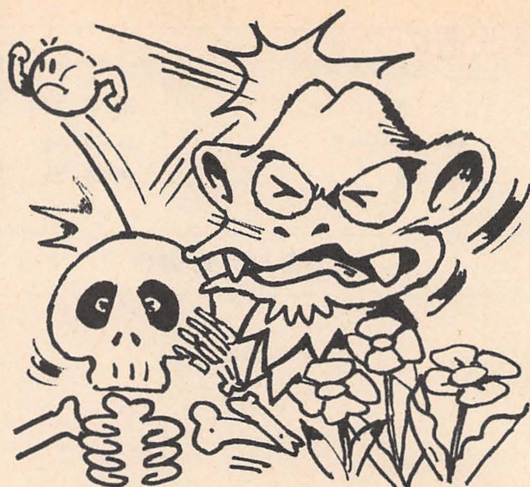


★S1を使うと舌をやけどする。しったあちー。失礼しました。(福島県郡山市・酒井龍一13才)……【編：Dr.元気がないですね。Dr.D：熱っぽくてな。X1を使うとカゼをひく。しゃーぷい。なんちゃって。一同：おーっ！】

MZ−2200(1Z002)用

MAGIC BALL（マジック ボール）

ちむ



●すとーりー

お花の好きなチョン君は，いつものように，お花に水を与えていました。そこに突然，タチの悪いモンスターたちが，お花畑を荒らしにきたのです。

さあ大変，チョン君は逃げだしました。すると，神様がでてきて「モンスターの一番きらいなマジック・ボールをやろう」と言うのです。チョン君はマジック・ボールを持って，モンスターに立ち向かっていくのでした。

●あそびかた

あなたは，チョン君を8246のキーで，操作します。マジック・ボールは，5かスペース・キーで投げることができます。

モンスターにマジック・ボールを投げつけると，モンスターがひっくりかえります。モンスターがひっくりかえってるところに，もう1回，マジック・ボールを投げつけてください。すると，モンスターは消滅します。

モンスターを全部消滅させると1面クリアです。

ミスは，チョン君がモンスターに触れたときと，お花畑を荒らされたときと，ボーナスがなくなったときです。

モンスターは3種類いて，ジャンプしながら攻撃してくるものや，縦軸が合うと，追いかけてくるものがあります。

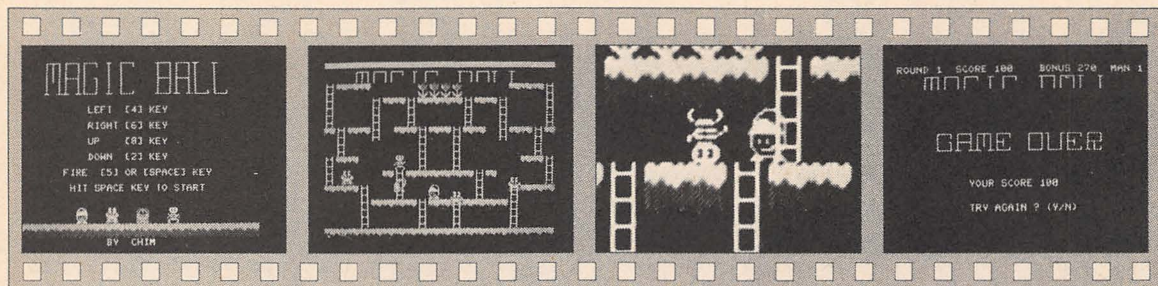
●プログラムについて

このゲームは，3ラウンドまであって，3ラウンドをクリアすると，1ラウンドにもどります。

キャラクタを16×16ドットで表示してるため，だいぶ遅くなっています。

CHECKER FLAG

Dr.D：ワシは，MZにこのようなゲームを求めていたのだ（少しオーバー)。ゲーム自体は平凡だが，キャラクタや，背景が美しい。また，プログラムでは画面DATAなどに工夫が見られる。ただ，パターンDATAにも，もっと工夫を見せてもらいたかったな。



《写真1》タイトル画面。かわいいキャラですね

《写真2》楽しさいっぱいの画面ですよー

《写真3》マジック・ボールを投げつけるとホラ

《写真4》ゲーム・オーバー。Yキーでリプレイ

★僕は鼻でコーラが飲めます。(東京都大田区・とく名13才)……【編：こぼれちゃいますよ。影：ストローを使えば，ほら，チューッ。編：右の鼻からコーヒー，左から牛乳飲んでる一。影：のどをとおるときはカフェオレに…。】

●改造のアドバイス

遅いと思う人は，1005行を消してください。また，ゲーム中のミュージックを変えたい人は，5110行と5120行の内容を変えてください。モンスターのひっくりかえってる時間が短いと思う人は，1512行のA(I)－4＜＞0の4の数を大きくしてください。

また，画面のデータを変えるときは，つぎのことを注意してください。

①はしごは“H”。地面は“■”。花は“Y”

②必ず画面の一番下は，地面にすること。モンスターの数を変えるときは5010行の，II＝5の5を変えてください。

MAGIC BALL のプログラム・リスト

```
 1 REM ┌────────────────┐
 2 REM ‖   MAGIC BALL   ‖
 3 REM ‖    BY  CHIM    ‖
 4 REM ‖   11.4 ｶﾝｾｲ    ‖
 5 REM └────────────────┘
 10 CONSOLEC40:GRAPH C7:COLOR7,07:TEMPO 7:GOSUB 5000:C=1:A1=1:MU=1:GOTO 1000
 100 P(X1,Y1)=0:P(X1+1,Y1)=0:RETURN
 110 P(X1,Y1)=2:P(X1+1,Y1)=2:RETURN
 1000 REM ── ﾒｲﾝ ──
 1005 MUSIC MID$(MU$,MU,3)+"0":IF MU=>LEN(MU$) THEN MU=-2
 1010 GET GG$:XX=X:YY=Y:CC=C:A3=A1:A4=A2:CURSOR 28,0:PRINTBO;" ";:BO=BO-1
 1015 ON BO+1 GOTO 4000:POKE $952,0:GET G$:POKE$952,166:MU=MU+3
 1020 IF(G$="4")*(X>0) THEN C=2:X=X-1:A1=-1:A2=X-1
 1030 IF(G$="6")*(X<38)THEN C=1:X=X+1:A1= 1:A2=X+2
 1040 IF(CHARACTER$(X,Y+1)="ト")*(G$="8")THEN Y=Y-1:GOTO 1070
 1060 IF(G$="2")*(Y<22)*(CHARACTER$(X,Y+2)="ト")THEN Y=Y+1
 1070 POSITION XX*8,YY*8:PATTERN -16,CC$
 1080 ON P(X,Y) GOTO 1120,4000,4000,1120
 1090 ON P(X+1,Y) GOTO 1120,4000,4000,1120
 1100 ON P(X,Y+1) GOTO 1120,4000,4000,1120
 1110 ON P(X+1,Y+1) GOTO 1120,4000,4000,1120:GOTO 1160
 1120 X=XX:Y=YY:C=CC:A1=A3:A2=A4
 1160 P1=ASC(CHARACTER$(X,Y+2)):P2=ASC(CHARACTER$(X+1,Y+2))
 1170 IF (P(X,Y+2)<>1)*(P(X+1,Y+2)<>1)*(P1=0)*(P2=0) THEN Y=Y+1
 1180 POSITION X*8,Y*8:PATTERN [5]-16,MY$(C)
 1185 IF(GG$=" ")+(GG$="5")GOSUB 3000
 1490 REM ── MONSTER ──
 1500 I=I+1:IF I>II THEN I=1
 1510 X1=X(I):Y1=Y(I):XX=X1:YY=Y1
 1511 IF ((Y1=Y)+(Y1+1=Y))*(C(I)=3) THEN M(I)=SGN(X-X1)
 1512 IF P(X1,Y1)=3 THEN A(I)=A(I)+1:ON-(A(I)-4<>0) GOTO 1000:A(I)=0
 1515 P(X1,Y1)=0:P(X1+1,Y1)=0
 1520 IF CHARACTER$(X1,Y1+1)="ト" THEN Y1=Y1-1:GOTO 1600
 1530 X1=X1+M(I):IF(X1<0)+(X1>38)+(RND(1)>.8)THEN M(I)=-M(I):X1=XX:GOTO 1790
 1540 P1=ASC(CHARACTER$(X1,Y1+2)):P2=ASC(CHARACTER$(X1+1,Y1+2))
 1545 P3=P(X1,Y1+2):P4=P(X1+1,Y1+2)
 1560 IF(P3<>1)*(P4<>1)*(P1=0)*(P2=0) THEN Y1=Y1+1:GOTO 1600
 1570 IF(P3=1)*(P4=1)*(C(I)=2)*(P(X1,Y1-1)=0)*(P(X1+1,Y1-1)=0)THENY1=Y1-1:MUSIC"
BO#B"
 1600 ON P(X1,Y1+1)   GOTO 1650,1650,1650,4000
 1610 ON P(X1+1,Y1+1) GOTO 1650,1650,1650,4000
 1620 ON P(X1,Y1)     GOTO 1650,1650,1650,4000
 1630 ON P(X1+1,Y1)   GOTO 1650,1650,1650,4000:GOTO 1750
 1650 X1=XX:Y1=YY:M(I)=-M(I):GOTO 1790
 1750 POSITION XX*8,YY*8:PATTERN -16,CC$
 1760 POSITION X1*8,Y1*8:PATTERN [I(I)]-16,C$(C(I),INT(RND(1)*2)+1)
 1790 P(X1,Y1)=2:P(X1+1,Y1)=2
 1800 X(I)=X1:Y(I)=Y1:IF(X1-2<X)*(X1+2>X)*(Y1-2<Y)*(Y1+2>Y)GOTO 4000
 2000 GOTO 1000
 3000 REM ── MAGIC BALL ──
 3010 Z=0:FOR N=A2 TO (A1*2)+A2 STEP A1:IF (N<0)+(N>39)+(Z<>0)THEN NEXT:RETURN
 3020 P=P(N,Y):P1=P(N,Y+1):ON P GOTO 3210,3100,3300,3210:ON P1 GOTO 3210,3100,33
00,3210
 3025 POSITION N*8,(Y+1)*8:PATTERN  [2]-8,BA$:MUSIC"+#BO+BO"
 3030 POSITION N*8,(Y+1)*8:PATTERN  -8,C$
 3040 NEXT:RETURN
 3100 POSITION N*8,(Y+1)*8:PATTERN  [2]-8,BA$:MUSIC"+BO"
 3105 FOR M=1 TO II:IF((N=X(M))+(N=X(M)+1))*((Y+1=Y(M)+1)+(Y+1=Y(M)))THEN Z=M
 3108 NEXT:SC=SC+(C(Z)*5):CURSOR 15,0
 3110 X1=X(Z):Y1=Y(Z):POSITIONX1*8,Y1*8+15:PATTERN[I(Z)]+16,C$(C(Z),1):PRINTSC:
 3120 MUSIC"#CO#B":P(X1,Y1)=3:P(X1+1,Y1)=3:RETURN
 3200 REM ── MONSTER ｼｮｳﾒﾂ ──
 3210 Z=1:GOTO 3040
 3300 POSITION N*8,(Y+1)*8:PATTERN  [2]-8,BA$:MUSIC"+BO"
 3310 FOR M=1 TO II:IF((N=X(M))+(N=X(M)+1))*((Y+1=Y(M))+(Y+1=Y(M)+1))THEN Z=M
 3315 NEXT:SC=SC+(C(Z)*10):CURSOR 15,0
 3320 X1=X(Z):Y1=Y(Z):POSITION X1*8,Y1*8:PATTERN -16,BB$:GOSUB 100
 3350 ON Z-II+1 GOTO 3370
 3360 FOR P=Z TO II-1:X(P)=X(P+1):Y(P)=Y(P+1):C(P)=C(P+1):M(P)=M(P+1):A(P)=A(P+1
):I(P)=I(P+1):NEXT
 3370 II=II-1:PRINT SC;:MUSIC"CODEFEDEFG":POSITION X1*8,Y1*8:PATTERN -16,CC$
 3380 ON II+1 GOTO 4200:GOTO 3040
 4000 REM ── MISS ──
 4010 POSITION X*8,Y*8:PATTERN [5]-16,MY$(C):BO=300
 4015 FOR I=1 TO 2:MUSIC"-#A3-A-#G-G":NEXT:MUSIC"-#AR-#AR-#A"
 4020 MAN=MAN-1:IF MAN=0 THEN 4100
 4025 POSITION X*8,Y*8:PATTERN -16,CC$:MU=1
 4030 FOR I=1TOII:X1=X(I):Y1=Y(I):POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-16,CC$:GOSUB 100
 4035 NEXT:GOSUB 5310:GOTO 1000
 4100 REM ── GAME OVER ──
 4110 GRAPH OO:PRINT CHR$(6):CURSOR 0,8
 4120 PRINT"         ┌─┌─┌┬┐┌─  ┌─┐┌┬┌─┌─┐"
 4130 PRINT"         │┐├─┤│││├─  │ │││├─├┬┘"
 4140 PRINT"         └─┴ ┴┴┴┴└─  └─┘└┘└─┴└":PRINT:PRINT:PRINT
 4150 PRINT"            YOUR SCORE";SC:PRINT:PRINT
 4155 PRINT"            TRY AGAIN ? (Y/N)     "
 4160 CCOLOR INT(RND(1)*7)+1:GET G$:IF G$="Y" THEN RUN
 4170 IF G$<>"N" THEN 4160
```



MZ-2200

★ウルトラマンがおどろく言葉「お前の命はあと3分だ!!」(神奈川県横浜市・**ゴルバ形浮遊要塞13才**)……【**影**：ウルトラマンのスペシューム光線は，こうして…。**編集長**：こら，影くんの命はあと3日かな？**編**：影さんがおどろく言葉。】

```
 4180 CCOLOR 7:END
 4200 REM ─── CLEAR ───
 4210 GRAPH D0:PRINT CHR$(6):GRAPH C7:COLOR ,07:SC=SC+BO
 4220 BO$="BONUS "+STR$(BO):CL$="ROUND "+STR$(RO)+" CLEAR":RO=RO+1:BO=300:MU=1
 4225 FOR I=1 TO 9:BOX [INT(RND(1)*7)+1] 0+I*8,0+I*8,319-I*8,199-I*8:NEXT
 4230 FORI=1 TO LEN(BO$):CURSORI+14,11:PRINT MID$(BO$,I,1):MUSIC"+C1+#C":NEXT
 4240 FOR I=1 TO LEN(CL$):CURSOR I+12,13:PRINT MID$(CL$,I,1):MUSIC"-C1-#C":NEXT
 4250 M$="R5C3DE+C5E3+C5E3+C8R5+C3+D+E+C+D+E5B3+D5+C8":MUSIC M$+M$
 4255 IF RO=4 THEN RO=1
 4256 FOR N=1 TO 22:FOR I=0 TO 39:P(I,N)=0:NEXT I,N
 4260 II=I1:GRAPH C7:PRINT CHR$(6):GOTO 5200
 5000 REM ─── ｼﾖｷ ───
 5010 II=5:DIMP(40,25),X(II),Y(II),M(II),C(II),A(II),C$(3,2),MY$(2),T$(4),I(II)
 5050 I1=II:FOR N=1 TO 2:FOR I=1 TO 32:READ A:MY$(N)=MY$(N)+CHR$(A):NEXT I,N
 5060 FOR N=1 TO 3:FOR C=1 TO 2:FOR I=1 TO 32:READ A:C$(N,C)=C$(N,C)+CHR$(A)
 5070 NEXT I,C,N:DIM RO$(3,12):DEF KEY(5)=POKE $952,166↵
 5080 FOR N=1 TO 4:FOR I=1 TO 32:READ A:T$(N)=T$(N)+CHR$(A):NEXT I,N:RO=1
 5100 FOR I=1 TO 8:READ A:BA$=BA$+CHR$(A):NEXT:C$=STRING$(CHR$(0),8):MAN=3
 5105 FOR I=1 TO 32:READ A:BB$=BB$+CHR$(A):NEXT:CC$=STRING$(CHR$(0),32)
 5110 MU$="  G  G  E  D  G  R  B  R  G  G  E  D  G  R  E  R  G  G  E  D  G #A #B
+#C +D +D +D +D +D  R +D +C  B  A  G  G"
 5115 MU$=MU$+"  E  D  G  R  B  R  G  G  E  D  G  R  E  R  G  G  E  D  G #A #B+#
C +D +C #A  G #A  R  G  R"
 5120 RESTORE 6000:FOR N=0 TO 11:FOR I=1 TO 3:READ RO$(I,N):NEXT I,N:GOSUB10000
 5200 FOR I=0 TO 11:FOR N=0 TO 19:A$=MID$(RO$(RO,I),N+1,1)
 5210 IF A$=" " THEN 5235
 5220 IFA$="※"THENPOSITION(N*2)*8,(I*2)*8+8:PATTERN[2]-16,T$(3):POSITION(N*2)*8,
(I*2)*8+8:PATTERN[4,W1]-16,T$(4):GOSUB 5360
 5222 IF A$="H" THEN CURSOR N*2,I*2+1:PRINT"H⇔⇩H "
 5230 IFA$="Y"THENPOSITION (N*2)*8,(I*2)*8+8:PATTERN [2]-16,T$(1):POSITION(N*2)*
8,(I*2)*8+8:PATTERN[4,W1]-16,T$(2):GOSUB 5370
 5235 NEXT N,I:BO=300
 5310 FOR I=1 TO II:X(I)=INT(RND(1)*20)*2:Y(I)=21:C(I)=INT(RND(1)*3)+1
 5320 M(I)=INT(RND(1)*2)*2-1:ON C(I) GOSUB 5330,5340,5350:NEXT:GOTO 5400
 5330 I(I)=3:RETURN
 5340 I(I)=6:RETURN
 5350 I(I)=7:RETURN
 5360 P(N*2,I*2+1)=1:P(N*2+1,I*2+1)=1:P(N*2,I*2+2)=1:P(N*2+1,I*2+2)=1:RETURN
 5370 P(N*2,I*2+1)=4:P(N*2+1,I*2+1)=4:P(N*2,I*2+2)=4:P(N*2+1,I*2+2)=4:RETURN
 5400 CURSOR 1,0:PRINT"ROUND";RO:CURSOR 10,0:PRINT"SCORE";SC:CURSOR 23,0:PRINT"B
ONUS";BO:CURSOR 34,0:PRINT"MAN";MA:A2=X+2:A=1:C=1:BOX [1] 0,0,319,6,F1
 5410 MUSIC"R5C2FACFA+CFA+C+FFA+C+FFA+F7R5":X=2:Y=1:RETURN
 5500 REM ─── PATTERN DATA ───
 5510 DATA7,24,32,32,65,71,95,127,64,64,64,70,35,24,63,124
 5520 DATA192,48,8,116,252,252,254,255,2,146,146,2,228,8,252,62
 5530 DATA3,12,16,47,63,63,127,255,64,73,73,64,39,16,63,124
 5540 DATA224,24,4,4,194,242,250,254,2,2,2,98,196,24,252,62
 5550 DATA12,30,24,24,30,78,162,210,234,119,15,127,25,124,143,48
 5560 DATA48,120,96,96,120,114,69,75,87,238,240,254,152,62,241,12
 5570 DATA12,30,6,6,30,14,162,146,203,119,15,120,24,124,143,48
 5580 DATA48,120,24,24,120,112,69,73,211,238,240,30,24,62,241,12
 5590 DATA0,57,70,145,160,128,160,176,80,64,48,14,0,18,36,108
 5600 DATA0,128,96,16,136,136,68,126,201,181,181,181,126,193,227,126
 5610 DATA0,1,6,8,17,17,34,126,147,173,173,173,126,131,199,126
 5620 DATA0,156,98,137,5,1,5,13,10,2,12,112,0,72,36,54
 5630 DATA15,17,25,17,15,5,64,78,16,14,0,10,37,64,64,32
 5640 DATA240,24,152,24,240,64,0,240,4,241,1,160,72,4,4,8
 5650 DATA15,24,25,24,15,2,0,15,32,143,128,5,18,32,32,16
 5660 DATA240,136,152,136,240,160,2,114,8,112,0,80,164,2,2,4
 5670 DATA65,99,119,127,127,63,63,31,7,0,0,0,0,0,0,0
 5673 DATA130,198,238,254,254,252,252,248,224,0,0,0,0,0,0,0
 5676 DATA0,0,0,32,48,16,24,0,0,65,97,113,57,61,31,7
 5679 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,130,134,142,156,188,248,224
 5680 DATA0,0,0,0,0,64,162,85,170,85,170,85,170,85,138,4
 5683 DATA0,0,0,0,0,1,2,69,170,85,170,85,170,69,2,0
 5687 DATA115,255,255,255,255,189,24,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 5689 DATA230,255,255,255,255,254,252,24,0,0,0,0,0,0,0,0
 5705 DATA 24,126,255,253,253,251,126,24
 5710 DATA129,0,33,0,9,0,2,169,2,0,9,0,33,0,129,0
 5720 DATA2,0,8,0,32,0,128,42,128,0,32,0,8,0,2,0
 6000 REM ─── ｶﾞﾒﾝ DATA ───
 6110 DATA"                    ","        YYYY        ","        YYYY        "
 6120 DATA"H※※    YYYY    ※※H","※※H※H※※※※※※H※H※※","※※H   H※※※H   H※※"
 6130 DATA"H   H※※H※※※※H※※H   H","  H  H        H  H  ","  ※※HH※※    ※※HH※※  "
 6140 DATA"H   H  H    H  H   H","  H  H        H  H  ","    HH        HH    "
 6150 DATA"※H※※H ※※H※※H※※ H※※H※","※H※  ※※※H  H※※※  ※H※","H※※※※※※H  H※※※※※※H"
 6160 DATA" H       H  H      H ","  H       H※※H      H ","H        H  H        H"
 6170 DATA"H※※      H  H      ※※H","※※※※※H  H  H  H※※※※※","※※H  H※※※※※※※H  H※※"
 6180 DATA"H    ※H※※※※※※H※     H","      H※※※HH※※※H      ","  H※※H          H※※H  "
 6190 DATA"※※※H  H      H  H※※※","      H   HH   H      ","H※※  ※※※H※H※※※  ※※H"
 6200 DATA"    H※※※※H※※H※※※※H    ","H※※※※※※ HHHH ※※※※※※H","H        H  H        H"
 6210 DATA"    H     H  H     H    ","H        H  H        H","H        H  H        H"
 6220 DATA"※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※","※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※","※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※"
 10000 CURSOR 0,1
 10010 PRINT"       ┌┬┐┌─┐┌─┐ ┬ ┌─┐   ┬─┐┌─┐┬  ┬   "
 10011 PRINT"       │││ ││   │ │     │ ││ ││  │   "
 10012 PRINT"       │││─┤│ ┐ │ │     ├─┤├─┤│  │   "
 10013 PRINT"       │ ││ ││ │ │ │     │ ││ ││  │   "
 10014 PRINT"       ┴ ┴┴ ┴└─┘ ┴ └─┘   ┴─┘┴ ┴└─┘└─┘":PRINT
 10020 PRINT TAB(12);"LEFT  [4] KEY":PRINT:PRINT TAB(12);"RIGHT [6] KEY":PRINT
 10030 PRINT TAB(12);"UP    [8] KEY":PRINT:PRINT TAB(12);"DOWN  [2] KEY":PRINT
 10035 PRINT TAB(8);"FIRE  [5] OR [SPACE] KEY":PRINT
 10040 PRINT"           HIT SPACE KEY TO START":CURSOR 15,24:PRINT"BY  CHIM";
 10100 FOR I=0 TO 39 STEP 2:POSITION I*8,22*8:PATTERN [2]-16,T$(3)
 10105 POSITION I*8,22*8:PATTERN [4,W1]-16,T$(4):NEXT
 10110 P=P+1:IF P=3 THEN P=1
 10111 P1=P1+1:CCOLOR P1,0:IF P1=7 THEN P1=0
 10115 GET G$:IF G$=" " THEN MUSIC"R7C3FEFG5R3#C#F#E#F#G5R3C#CE#EG#GB#B7":GRAPH
C7:PRINT CHR$(6):CCOLOR 7:COLOR 7,07:RETURN
 10120 POSITION 10*8,20*8:PATTERN [5]-16,MY$(P)
 10130 POSITION 15*8,20*8:PATTERN [3]-16,C$(1,P)
 10140 POSITION 20*8,20*8:PATTERN [6]-16,C$(2,P)
 10150 POSITION 25*8,20*8:PATTERN [7]-16,C$(3,P):MUSIC"#C0+#C-#C":GOTO 10110
```

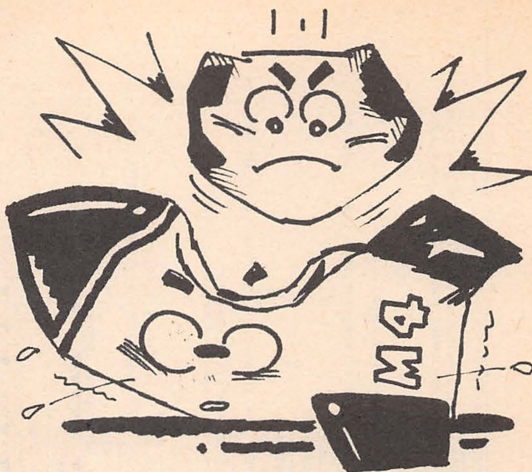
★昨日，僕はパソ……。おっと，こんなことしているひまはない。もう塾の時間だ！この続きはまた今度ね。(東京都足立区・**なにわのおたか12才**)……【**影**：言いかけたことを途中でやめるのは，すかしっぺと同じだ！(？)】

PASOPIA T/5/(7)用

Break ミサイル

ブレイク

林　直樹



内容

このゲームは，追ってくるモンスターをさけながら，飛んでくるミサイルを，岩（のようなもの）でつぶしていくのです。

遊びかた

キー操作は，8246です。岩は上から押さなければいけないので，タイミングよくやってください。

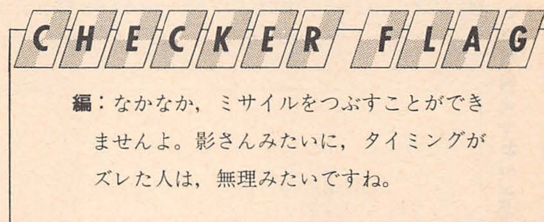
ミサイルを3機つぶすとつぎの面にいきます。面は似たような感じで，七つあります。

途中で家がでます。これはボーナスで，この家を取ると500点もらえます。

少しプログラムは，ごちゃごちゃしてしまった感じがします。

参考

85年1月号「ヌッキーズ　WORLD」の画面



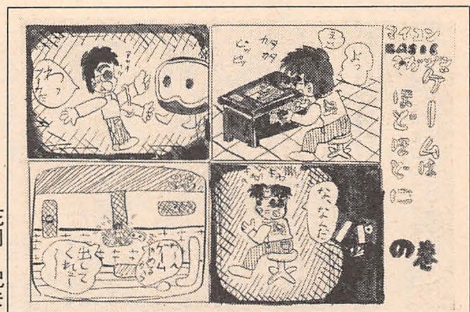
CHECKER FLAG

編：なかなか，ミサイルをつぶすことができませんよ。影さんみたいに，タイミングがズレた人は，無理みたいですね。



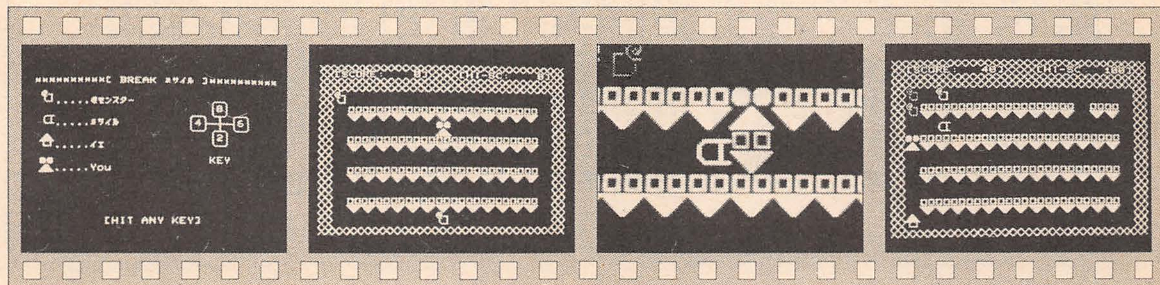
評…これが私か?うっそー（影）

by くにちゃん



評…昨日，見た夢のような……（影）

by 花岡紀彦



《写真1》キャラの説明とキー操作の説明です　《写真2》スタート。モンスターには気をつけて　《写真3》おしい！ミサイルをつぶしそこなった　《写真4》左下に現われたのが家。ボーナス点だ

★影親分，あっしは今度，X1ターボを買って，ナイコン族から足を洗いやす。どうか，ゆるしておくんなせい。（千葉県松戸市・吉岡英則13才）……【影：かわいい子分のお前たちも，少しずつ，私から離れていくんだなぁ。】

Breakミサイルのプログラム・リスト

```
100 SCREEN 1:WIDTH 36:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:HI=0:GOTO 120
110 LOCATE X1,Y1  :PRINT A$(T):LOCATE X1,Y1+1:PRINT A$(T+1):RETURN
120 DIM X(2),Y(2),A$(14)
130 GOSUB 1350
140 SC=0:G=4:A$(1)="ⓐ┐":A$(2)="└┘":A$(3)="┌ⓐ":A$(4)="└┘":GOSUB 1010:Q=1
150 A$(5)="●●":A$(6)="▲":A$(7)="┌┬":A$(8)="└┴":A$(9)="  ":A$(10)="  "
160 A$(11)="□□":A$(12)="▼":A$(13)="▲":A$(14)="└┘"
170 O=0
180 '*──ショキ──────────────────────*
190 X=17:Y=8:X(1)=3:Y(1)=4:X(2)=17:Y(2)=20:T=0:X2=0:Y2=0:H=0
200 T=5:X1=X:Y1=Y:GOSUB 110:FOR I=1 TO 2:T=1:X1=X(I):Y1=Y(I):GOSUB 110:NEXT
210 FOR II=3 TO 1 STEP -1:FOR I=1 TO 80 STEP 5:SOUND I,II:SOUND 0,II:NEXT I,II
220 '*──ⓐモンスター──────────────────*
230 L=1
240 VY=SGN(Y-Y(L))*2:ON -(VY<>0) GOTO 270
250 VY=0:VX=SGN(X-X(L))*2:IF SCREEN(X(L)+VX,Y(L))=219 THEN VX=0
260 GOTO 300
270 P=SCREEN(X(L),Y(L)+VY):ON -(P=32 OR P=236) GOTO 300
280 IF Y(L)-2=Y OR Y(L)+2=Y THEN VX=SGN(X-X(L))*2:VY=0:GOTO 300
290 VX=((X=<17)-(X>17))*2:VY=0
300 P=SCREEN(X(L)+VX,Y(L)+VY)
310 IF P=236 THEN 860 ELSE IF P<>32 THEN VX=0:VY=0
320 T=9:X1=X(L):Y1=Y(L):GOSUB 110:IF VX=2 THEN T=3 ELSE T=1
330 X(L)=X(L)+VX:Y(L)=Y(L)+VY:X1=X(L):Y1=Y(L):GOSUB 110:VX=0:VY=0
340 IF L=2 THEN 360 ELSE L=L+1:GOTO 240
350 '*──ミサイル────────────────────*
360 IF H=0 THEN 800
370 VV=2
380 IF SCREEN(X2-VV,Y2)=236 THEN 860
390 T=9:X1=X2:Y1=Y2:GOSUB 110:IF X2<=3 THEN H=0:GOTO 420
400 T=7:X2=X2-VV:X1=X2:GOSUB 110
410 '*──You──────────────────────*
420 OUT 48,127:K1=INP(49):OUT 48,127:K2=INP(49):K=K1 AND K2
430 VX=((K=239)-(K=191))*2:VY=((K=254)-(K=251))*2:P=SCREEN(X+VX,Y+VY)
440 IF VY=2 AND P=219 THEN 550 ELSE IF P=228 THEN 770
450 IF P=152 OR P=64 OR P=156 THEN 860
460 IF P<>32 THEN VX=0:VY=0
470 IF K=255 THEN 480 ELSE T=9:X1=X:Y1=Y:GOSUB 110
480 T=5:X=X+VX:Y=Y+VY:X1=X:Y1=Y:GOSUB 110:VX=0:VY=0
490 '*──イエ──────────────────────*
500 D=RND(1)*99:ON -(D=5) GOTO 520
510 GOTO 230
520 IF SCREEN(3,20)<>32 THEN 230
530 T=13:X1=3:Y1=20:GOSUB 110:SOUND 70,10:GOTO 230
540 '*──トンガリイシ──────────────────*
550 Y=Y+2:P=SCREEN(X,Y+2)
560 IF P=64 OR P=152 THEN SC=SC+20:GOSUB 700:GOTO 600
570 IF P=156 THEN SC=SC+100:GOSUB 700:GOTO 670
580 GOSUB 730:SOUND 36,5:GOSUB 750:GOTO 500
590 '*──etc──────────────────────*
600 GOSUB 730
610 C=0:FOR I=1 TO 2:IF SCREEN(X(I),Y(I))=219 THEN C=I
620 NEXT:A=INT(RND(1)*3)+1:ON A GOTO 630,640,650
630 X(C)= 3:Y(C)= 4:GOTO 660
640 X(C)=31:Y(C)= 4:GOTO 660
650 X(C)=17:Y(C)=20
660 T=1:X1=X(C):Y1=Y(C):GOSUB 110:GOSUB 750:GOTO 500
670 GOSUB 730:O=O+1:IF O=3 THEN 820
680 H=0:GOSUB 750:GOTO 500
690 '*──スコア-SUB──────────────────*
700 FOR I=1 TO 80 STEP 4:SOUND I,1:NEXT
710 GOSUB 980:RETURN
720 '*──イドウSUB──────────────────*
730 T=9:X1=X:Y1=Y-2:GOSUB 110:T=5:Y1=Y:GOSUB 110
740 T=11:X1=X:Y1=Y+2:GOSUB 110:FOR I=1 TO 100:NEXT:RETURN
750 T=9:X1=X:Y1=Y+2:GOSUB 110:RETURN
760 '*──────────────────────────*
770 T=9:X1=X:Y1=Y:GOSUB 110:X=X+VX:Y=Y+VY:T=5:X1=X:Y1=Y:GOSUB 110
780 FOR I=1 TO 50:SC=SC+10:GOSUB 980:SOUND 60,2:NEXT:GOTO 500
790 '*──ミサイルSUB─────────────────*
800 Y2=INT(RND*4)*4+8:X2=31:H=1:VV=0:SOUND 60,3:GOTO 380
810 '*──クリア────────────────────*
820 FOR I=1 TO 80:SOUND I,3:NEXT:SC=SC+500:GOSUB 980:Q=Q+1:IF Q=8 THEN Q=1
830 FOR I=1 TO 3000:NEXT:ON Q GOSUB 1010,1030,1060,1110,1160,1210,1250
840 FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 170
850 '*──ヤラレタ───────────────────*
860 T=9:X1=X:Y1=Y:GOSUB 110
870 FOR I=80 TO 1 STEP -5:SOUND I,5:SOUND 0,5:NEXT
880 G=G-1:IF G<0 THEN 910
890 FOR I=1 TO 2000:NEXT:ON Q GOSUB 1010,1030,1060,1110,1160,1210,1250
900 GOTO 190
910 LOCATE 13,7:PRINT"┌──────┐"
920 LOCATE 13,8:PRINT"|GAME OVER|"
930 LOCATE 13,9:PRINT"└──────┘"
940 LOCATE 13,12:PRINT"HIT RETURN!"
950 IF SC>HI THEN HI=SC:GOSUB 990
960 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 950 ELSE IF B$=CHR$(13) THEN 140 ELSE GOTO 950
970 '*──スコアー──────────────────*
980 LOCATE 3,1:PRINT USING"[SCORE:#####]";SC:RETURN
990 LOCATE 20,1:PRINT USING"[HI-SC:#####]";HI:RETURN
1000 '*──ガメン-1─────────────────*
1010 GOSUB 1300:GOSUB 990:GOSUB 980:RETURN
1020 '*──ガメン-2─────────────────*
1030 GOSUB 1300:FOR I=10 TO 15 STEP 4:LOCATE 15,I:PRINT"XXXXXX"
1040 LOCATE 15,I+1:PRINT"XXXXXX":NEXT:GOSUB 990:GOSUB 980:RETURN
1050 '*──ガメン-3─────────────────*
1060 GOSUB 1300:FOR I=6 TO 19 STEP 4
1070 LOCATE 5,I:PRINT"□□□□□□  □□□□□□□□□□  □□□□□□"
1080 LOCATE 5,I+1:PRINT"▼▼▼   ▼▼▼▼▼   ▼▼▼":NEXT
1090 GOSUB 990:GOSUB 980:RETURN
1100 '*──ガメン-4─────────────────*
1110 GOSUB 1300:FOR I=6 TO 19 STEP 4
1120 LOCATE 5,I:PRINT"□□XX□□XX□□XX□□XX□□XX□□XX□□"
1130 LOCATE 5,I+1:PRINT"▼XX▼XX▼XX▼XX▼XX▼XX▼":NEXT
1140 GOSUB 990:GOSUB 980:RETURN
1150 '*──ガメン-5─────────────────*
1160 GOSUB 1300:FOR I=6 TO 15 STEP 8:LOCATE 23,I:PRINT"XXXXXXXX"
1170 LOCATE 23,I+1:PRINT"XXXXXXXX":NEXT
1180 FOR I=10 TO 19 STEP 8:LOCATE 5,I:PRINT"XXXXXXXX"
1190 :LOCATE 5,I+1:PRINT"XXXXXXXX":NEXT:GOSUB 990:GOSUB 980:RETURN
1200 '*──ガメン-6─────────────────*
1210 GOSUB 1300:FOR I=10 TO 15 STEP 4:LOCATE 3,I:PRINT"XXXXXX"
1220 LOCATE 27,I:PRINT"XXXXXX":LOCATE 3,I+1:PRINT"XXXXXX"
1230 LOCATE 27,I+1:PRINT"XXXXXX":NEXT:GOSUB 990:GOSUB 980:RETURN
1240 '*──ガメン-7─────────────────*
1250 GOSUB 1300:FOR I=6 TO 18 STEP 12
1260 LOCATE 5,I:PRINT"□□  □□  □□  □□  □□  □□  □□"
1270 LOCATE 5,I+1:PRINT"▼   ▼   ▼   ▼   ▼   ▼   ▼"
1280 NEXT:GOSUB 990:GOSUB 980:RETURN
1290 '*──ガメンSUB────────────────*
1300 :CLS:LOCATE 0,0:FOR I=0 TO 22:LOCATE 1,I:PRINT STRING$(34,"X"):NEXT
1310 FOR I=4 TO 21:LOCATE 3,I:PRINT STRING$(30," "):NEXT
1320 FOR I=6 TO 18 STEP 4:LOCATE 5,I:PRINT STRING$(26,"□")
1330 LOCATE 5,I+1:PRINT"▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼":NEXT:RETURN
1340 '*──デモ─────────────────────*
1350 CLS:LOCATE 1,1:PRINT"**********[ BREAK ミサイル ]**********"
1360 LOCATE 0,3
1370 PRINT"   ⓐ┐              "
1380 PRINT"   └┘.....ⓐモンスター       ┌─┐    "
1390 PRINT"                            |8|    "
1400 PRINT"   ┌┬                    ┌─┐└┬┘┌─┐  "
1410 PRINT"   └┴.....ミサイル          |4├─┼─┤6|  "
1420 PRINT"                         └─┘┌┴┐└─┘  "
1430 PRINT"   ▲                         |2|    "
1440 PRINT"   └┘.....イエ                └─┘    "
1450 PRINT"                    "
1460 PRINT"   ●●                        KEY    "
1470 PRINT"   ▲.....You        "
1480 LOCATE 11,20:PRINT"[HIT ANY KEY]"
1490 D$=INKEY$:IF D$="" THEN 1490 ELSE 140
```

★ゲームのやりすぎで，左目のまぶたがけいれんしている。(兵庫県津名郡・**片山敬三15才**)……【**編**：影さんは，いくらゲームやっても，平気ですよね。**影**…。**編**：影さん！どうしたんですか。ん？眠りながらゲームしてるー。】

PASOPIA7用

ペットとモンタの大騒動

樽井　康弘



How to play

君はペット君です。30秒ごとにでてくるSPを取ってから，ころがりまくるBOMBをつかまえてください。つかまえたら紫のBOXに入ってください。SPを取ってからボーナスがどんどん減っていくので，0になる前にBOMBをつかまえてください。0になると死にます。

また，SPを取っていないうちにBOMBに当たったり，ドライアイスにつっこんだり，わくせんからはみだしても死にます。そうそう，しつこく追ってくる"わるがきモンタ"につかまったり，モンタがBOMBに当たったときも死にます。

CHECKER FLAG

編：これは，かわいいキャラクタですね。

DrD：うむ。かわいいキャラクタは，ゲームを盛り上げるからな。それに，効果音も，もっと工夫すると，ますますゲームもおもしろくなるぞ。

影：♪チャンチャンチャンチャカチャン　…♪
やっぱり，だめ？効果音のつもりです。

Q.P ?

これがこのゲームのみそといえるでしょう！右はしに青のBOXがある横一直線上にこのQ.Pがあって，そこに20回とどまると，ペット君が1人増えるのです。Q.Pにとどまると"ピッ"という音がします。

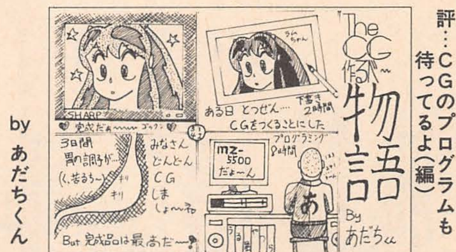
Last

ちょっとプログラムが長くなってしまいましたが，本当にすみません！

最後に，僕の作ってくれたゲームで遊んでくれた鎌田君本当にありがとう！これからもがんばっからね！よろしく。

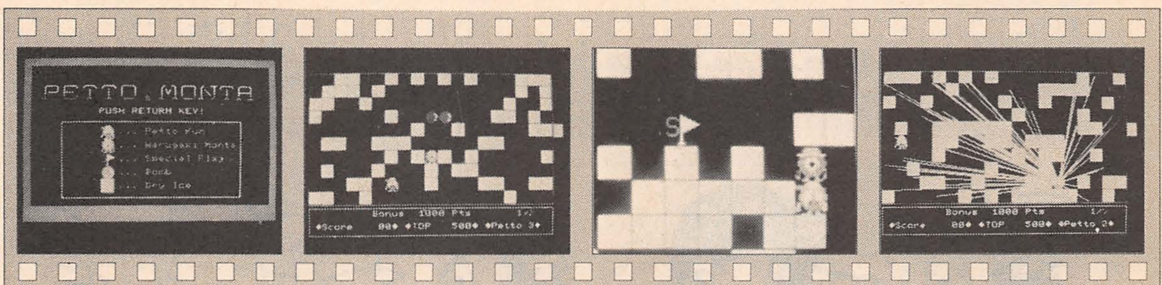
参考資料

XEVIOUSEのスペシャル フラッグ



by あだちくん

評…CGのプログラムも待ってるよ(編)



《写真1》かわいいキャラクタの説明画面

《写真2》ペット君とモンタ君の物語の始まりー

《写真3》おっ，スペシャル・フラッグが現われた

《写真4》モンタ君とBOMBが当たってもだめー

★マシンガン　ダジャレ：カルカッタのジュースは軽かった。剣道しない？めんどうなこって。教科書かしてくれ！今日か？しょうがねえなぁー。（東京都国立市・**岡田俊一13才**）……【**影**：これは，息もつかせない攻撃だな。】

```
10 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I,I):NEXT
20 CLS:WIDTH 40:SCREEN 2:COLOR ,0
30 RANDOMIZE(TIME/3):TOP=50:NOKORI=3
40 DIM A%(65),B%(65),C%(65),D%(65)
50 PLAY"S0M504","S0M504"
60 ' CHR DATA READ
70 FOR I=0 TO 65:READ Q:A%(I)=Q:NEXT
80 FOR I=0 TO 65:READ Q:B%(I)=Q:NEXT
90 FOR I=0 TO 65:READ Q:C%(I)=Q:NEXT
100 FOR I=0 TO 65:READ Q:D%(I)=Q:NEXT
110 GOSUB 990
120 ' Start!
130 IF SC>TOP THEN TOP=SC
140 LINE(80,75)-(250,105),0,BF:GOSUB 920
150 LOCATE 11,10:COLOR 2:PRINT"G A M E  O V E R !!"
160 LOCATE 10,12:COLOR 4:PRINT "PUSH [RETURN] KEY !!"
170 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 160
180 CLS:MEN=1:NOKORI=3:BS=100:SC=0:CO=0
190 ' ｶﾒﾝ
200 PLAY"O4L8GGL16FFEDL8ECC","O4L8EEL16DDCFL8CEE"
210 LINE(0,0)-(319,161),0,BF:COLOR=(2,2,2):NE=1:SP=1:BN=0:PT=0:BS=50+(50*MEN)
220 GOSUB 830:GOSUB 840
230 LINE(0,0)-(305,161),4,B
240 LINE(0,165)-(305,199),6,B
250 GOSUB 920:GOSUB 940
260 FOR I=1 TO 60+(10*MEN):X=INT(RND*19)*16+1:Y=INT(RND*10)*16+1
270 LINE(X,Y)-(X+14,Y+14),7,BF:NEXT I
280 GOSUB 710:GOSUB 720:GOSUB 730
290 LINE(307,QY)-(319,QY+15),5,BF
300 COLOR=(7,0):FOR I=0 TO 1500:NEXT:COLOR=(7,7)
310 ' Move Warugaki Monta
320 GOSUB 730:ON NE GOTO 330,360
330 IF WX>PX THEN WX=WX-16
340 IF WX<PX THEN WX=WX+16
350 NE=2:GOTO 390
360 IF WY>PY THEN WY=WY-16
370 IF WY<PY THEN WY=WY+16
380 NE=1
390 IF(WX=BX AND WY=BY)THEN 900
400 GOSUB 730:GOSUB 740:GOSUB 860
410 ' Move Petto
420 K=STICK(0):IF K=0 THEN 540
430 LINE(PX,PY)-(PX+15,PY+15),0,BF
440 IF K=1 THEN PY=PY-16
450 IF K=3 THEN PX=PX+16
460 IF K=5 THEN PY=PY+16
470 IF K=7 THEN PX=PX-16
480 IF(PX<1 OR PX>290 OR PY<1 OR PY>150)THEN 800
490 PT=POINT(PX,PY+4)
500 IF PT=3 THEN SC=SC+10:GOSUB 920
510 IF PT=7 THEN 800
520 IF(PT=3 AND SP=2 AND BN=1)THEN PLAY"O4L20CDEFGABAGFEDC","O4L20BAGFEDCDEFGAB"
:SC=SC+BS:GOSUB 920:MEN=MEN+1:BS=50+(50*MEN):GOTO 190
530 IF PT=2 THEN SP=2:COLOR=(2,1,0):NOISE"O5L4A","O6L4A":SC=SC+20*MEN:GOSUB 920
540 GOSUB 720:GOSUB 740:GOSUB 760
550 IF(PX=QX AND PY=QY)THEN SC=SC+MEN:CO=CO+1:GOSUB 960:SOUND 70,5:GOSUB 920
560 ' Move Bomb
570 LINE(BX,BY)-(BX+15,BY+15),0,BF
580 MB=INT(RND*4)+1:ON MB GOTO 590,600,610,620
590 BX=BX-16*SP:GOTO 630
600 BX=BX+16*SP:GOTO 630
610 BY=BY-16*SP:GOTO 630
620 BY=BY+16*SP
630 IF(BX<1 OR BX>290 OR BY<1 OR BY>150) THEN GOSUB 840
640 GOSUB 710:GOSUB 760
650 IF SP=2 THEN BS=BS-MEN:GOSUB 940
660 IF BS<1 THEN 900
670 IF(BX=WX AND BY=WY)THEN 900
680 SOUND 55,0:GOTO 310
690 ' PUT A%,B%,C%,D%
700 PUT(MX,MY),A%,PSET:RETURN
710 PUT(BX,BY),B%,PSET:RETURN
720 PUT(PX,PY),C%,PSET:RETURN
730 PUT(WX,WY),D%:RETURN
740 ' ﾊﾝﾃｲ(1)
750 IF(WX=PX AND WY=PY)THEN RETURN 800 ELSE RETURN
760 ' ﾊﾝﾃｲ(2)
770 IF(PX=BX AND PY=BY AND SP=2)THEN SOUND 50,50:BN=1:SC=SC+(10*MEN):GOSUB 920:R
ETURN
780 IF(PX=BX AND PY=BY)THEN RETURN 900 ELSE RETURN
790 ' GAME OVER?
800 PLAY"O4L4CC","O4L4GE":FOR I=1 TO 2000:NEXT
810 NOKORI=NOKORI-1:IF NOKORI<>0 THEN 190 ELSE PLAY"L8CCGFEFE","L8EECDCDC":GOTO
120
820 ' ｲﾁ
830 PX=INT(RND*18)*16+1:PY=INT(RND*10)*16+1:WX=INT(RND*18)*16+1:WY=INT(RND*10)*1
6+1:MX=INT(RND*18)*16+1:MY=INT(RND*10)*16+1:QX=INT(RND*18)*16+1:QY=INT(RND*10)*1
6+1:RETURN
840 BX=INT(RND*18)*16+1:BY=INT(RND*10)*16+1:RETURN
850 GX=INT(RND*18)*16+1:GY=INT(RND*10)*16+1
860 ' Put Special Flag
870 MZ=VAL(RIGHT$(TIME$,2))
880 IF(MZ=30 OR MZ=0)THEN GOSUB 700:GOSUB 850:LINE(GX,GY)-(GX+15,GY+15),3,BF:NOI
SE"O1L64C":RETURN
890 IF(MZ=40-MEN OR MZ=10-MEN)THEN LINE(MX,MY)-(MX+15,MY+15),0,BF:RETURN ELSE RE
TURN
900 ' Dokkarn!
910 FOR I=11 TO 83:LINE(BX+7,BY+8)-(INT(RND*305),INT(RND*161)),6:SOUND I,0:NEXT:
NOISE"L2O1C":GOTO 800
920 ' Print Score,ToP,Petto
930 COLOR 5:LOCATE 1,23:PRINT USING"◆Score #####0◆ ◆TOP #####0◆ ◆Petto #◆";SC;TOP;
NOKORI:RETURN
940 ' Print Bonus
950 COLOR 3:LOCATE 10,21:PRINT USING"Bonus ####0 Pts       ##ﾒﾝ";BS;MEN:RETURN
960 ' NOKORI + ?
970 IF CO MOD 20=0 THEN NOKORI=NOKORI+1:PLAY"L16O5CCCC"
980 RETURN
990 ' Demo
1000 PUT(100,85),C%:PUT(100,101),D%:PUT(100,117),A%:PUT(100,132),B%:LINE(100,148
)-(114,163),7,BF
1010 COLOR 4:LOCATE 15,11:PRINT"... Petto Kun":LOCATE 15,13:PRINT"... Warugaki M
onta":LOCATE 15,15:PRINT"... Special Flag"
1020 LOCATE 15,17:PRINT"... Bomb":LOCATE 15,19:PRINT"... Dry Ice"
1030 COLOR 7:LOCATE 3,4:PRINT"[graphic characters]"
1040 COLOR 5:LOCATE 3,5:PRINT"[graphic characters]"
1050 COLOR 1:LOCATE 3,6:PRINT"[graphic characters] & [graphic characters]"
1060 LINE(50,80)-(270,170),6,B
1070 LINE(10,10)-(310,180),2,B:PAINT(0,0),2,2
1080 LOCATE 11,8:COLOR 3:PRINT" PUSH RETURN KEY!"
1090 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN 180 ELSE 1090
1100 '
1110 ' Special Flag / A%
1120 DATA 64,16,0,0,0,0,0,1536,0,0,8706
1130 DATA 1568,102,0,32,1538,26214,0,32,1536,26214,102
1140 DATA 32,1536,26214,26214,8706,1568,26214,102,0,1538,26214
1150 DATA 0,0,1538,102,0,32,1538,0,0,8706,1568
1160 DATA 0,0,0,1536,0,0,0,1536,0,0,0
1170 DATA 1536,0,0,0,26112,96,0,0,0,0,0
1180 ' ﾊﾞｸﾀﾞﾝ / B%
1190 DATA 64,16,0,0,0,0,0,4352,4369,0,0
1200 DATA 4369,4369,16,256,4369,4369,17,4352,4369,5905,4209
1210 DATA 4352,4369,4369,4215,4353,4369,4369,4471,4353,4369,4369
1220 DATA 28951,4353,4369,4369,28951,4353,4369,4369,4471,4353,4369
1230 DATA 4369,4369,4352,4369,4369,4215,4352,4369,5905,4209,256
1240 DATA 4369,4369,17,0,4369,4369,16,0,4352,4369,0
1250 ' ﾍﾟｯﾄｸﾝ / C%
1260 DATA 64,16,0,1280,20565,0,0,21765,21845,0,4369
1270 DATA 21777,21845,80,4369,8721,8738,34,8704,30498,30498,8226
1280 DATA 8704,30583,30498,8306,8706,30583,30498,8823,8706,30583,30498
1290 DATA 8823,8706,30583,30498,8823,8704,39,34,8306,8709,39
1300 DATA 34,9586,517,9250,16930,1314,85,8738,8772,21792,85
1310 DATA 8704,8738,21760,0,26112,26112,0,1536,17990,25600,24676
1320 ' ﾜﾙｶﾞｷ ﾓﾝﾀ / D%
1330 DATA 64,16,0,13059,13107,0,0,13107,13107,48,0
1340 DATA 13107,13107,48,21765,21845,21845,21845,17408,17476,17476,16452
1350 DATA 17408,30532,29815,16452,17412,30535,30471,17476,17412,28743,30464
1360 DATA 17476,17412,28743,30464,17476,17408,30532,29703,16452,17408,18244
1370 DATA 17527,17220,1027,9796,9254,580,2,9796,9254,832,50
1380 DATA 16900,17442,8960,35,16387,17152,12800,1024,12340,13312,52
1390 '
1400 ' ****************  TOP = 3950
1410 ' * PETTO & MONTA *
1420 ' * By Yasuhiro,T *    (3 ﾒﾝ)
1430 ' ****************
```

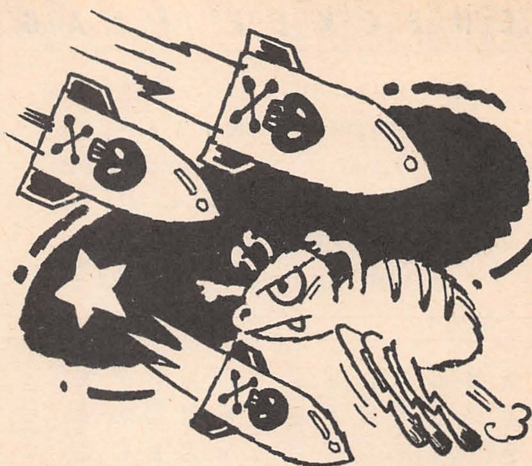


★影さん，風の谷のナウシカって知ってますか？実は，ナウシカはノーパンなんです。どうか，影さん鼻血をださないで？（東京都文京区・**三月磨臼の持ち主13才**）…**【影：ドキッ！編：**影さんもよく、ズボンはき忘れてきますものね。**】**

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1, ページ2)

宇宙ダニの逆襲

横田ひろし



☆内　容

私はきらわれ者の「宇宙ダニ」! 人類のしかけた毒エサとダニよけビームのおかげで絶滅寸前。種族生命をかけて,したたかにエサを食いまくろう。

☆使いかた・遊びかた

毒エサ(黄色・水色)と不規則に発射されるダニよけビームを避けながら,エサ(緑・白)を食べてください。エサを30ユニット食べるとつぎの面に進み,10面をクリアするとGIVE UPします。

《第1表》変数表

S()	宇宙ダニの移動データ
M()	マシン語のアドレス
M$()	スクロール・パターン
N()	スクロール番号
O	1~3までのカウンタ
P()	宇宙ダニのパターン
M	面数
S	食べたエサのユニット数
Q	0と1のカウンタ
Z	残りの宇宙ダニの表示位置
N	ビーム発射のフラグ
F	画面PEEK用
X	宇宙ダニのアドレス
A$()	終了メッセージ
A$, A, B	汎用
K	エサを置く位置
I, J	ループ・カウンタ

なお面ごとにスクロールのパターンが異なっており,ダニよけビームの発射間隔が,だんだん短くなります。宇宙ダニは5匹まで,毒エサは食べても消えません。

☆操作方法

宇宙ダニはカーソル・キーで,8方向に移動できます。やられたときは,つぎの宇宙ダニが画面下中央に現われます。GAME OVERになったときは「y」で再挑戦,「n」で終了します。

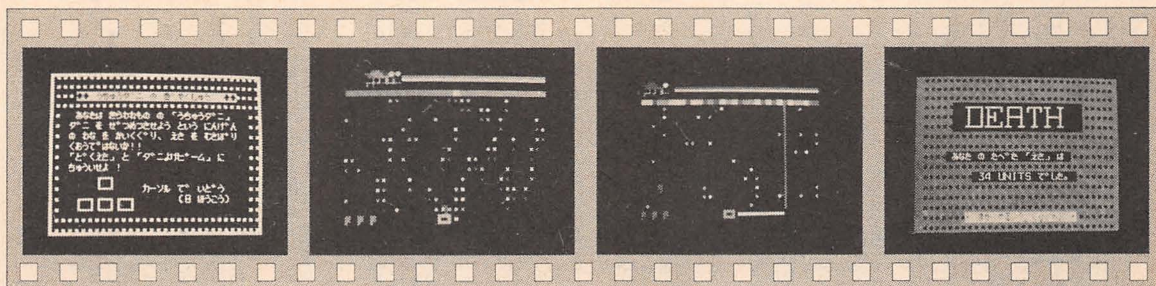
☆プログラムのしくみ

マシン語は,逆スクロールと左上の宇宙ダニのイメージ表示に使っています。宇宙ダニの表示はV-RAMのアドレスに直接データをPOKEしています。

なお,マシン語を使っていないV-RAM上に置いているのでSCREEN 3または4を実行するとデータが消えてしまうので注意してください。

☆改造のアドバイス

スクロール・パターンは,80行のDATAを変えるだけで簡単に改造できます。ただし,0~2までの4桁の文字列にしないとエラーになります。



《写真1》宇宙ダニである君たちへのメッセージ

《写真2》毒エサは食べずに,エサだけ食べます

《写真3》おっと,ダニよけビームが発射された

《写真4》5匹やられると絶滅。食べたエサは?

★歴史上の人物クイズ:では,問題です。二宮尊徳は,損をしたか,得をしたか?(青森市・柳の田んぼ12才)……【編:これは,むずかしいですね。影:それは,答えちゃ,だめ!二宮きんじろうって言ってるだろう。】

CHECKER FLAG

編：色を見わけるのは，けっこう大変です。

Dr.D：P6のモード1を使っているから，スピードは速いが，ドットが荒いな。最近はゲームの一部にマシン語をもちいて，スピード・アップをはかったプログラムが多いが，説明も忘れずにな。

by キラーBOY



評…この続きが楽しみです（編）

宇宙ダニの逆襲のプログラム・リスト

```
10 REM ●● しょき せってい ●●
20 CLEAR 100:PLAY "t160","t160"
30 DIM A$(2),S(8),M(2),M$(10),P(1),N(4)
40 FOR I=0 TO 8:READ S(I):NEXT
50 DATA 0,-32,-31,1,33,32,31,-1,-33
60 M(0)=&HE510:M(1)=&HE522:M(2)=&HE534
70 FOR I=1 TO 10:READ M$(I):NEXT

80 DATA 0000,0001,2222,1111,1212,0012,0011,0022,0101,0202
90 P(0)=254:P(1)=253
100 GOSUB 500
110 M=0:S=0:O=1:Q=1:Z=10:SOUND 6,8:SOUND 7,&HDC
120 REM ●● めん せってい ●●
130 MM=M*3:M=M+1:IF M>10 THEN 870
140 X=&HE3CF:S=0:N=M:IF N>6 THEN N=6
150 GOSUB 390
160 FOR I=1 TO 4:N(I)=VAL(MID$(M$(M),I,1)):NEXT
170 REM ●● メイン ルーチン ●●
180 A=STICK(0):POKE X,0:X=X+S(A)

190 O=O+1:IF O>4 THEN O=1
200 EXEC M(N(O))
210 IF X<&HE260 OR X>&HE3DF THEN X=&HE3CF:PLAY "o8f64e64d64c64"
220 F=PEEK(X):IF F=8 THEN GOSUB 330:IF S=30 THEN 130
230 IF F=72 THEN GOSUB 360:IF Z=0 THEN 870
240 POKE X,P(Q)
250 Q=1-Q:POKE &HE506,MM+Q:EXEC &HE580
260 A=INT(RND(1)*32)*8:B=POINT(A,32)
270 IF B>N THEN PSET(A,32),B-1:GOTO 180
280 LINE(A,32)-(A,179),8:PLAY "r8","r8","s9m3000c8":LINE-(A,36),0
290 IF PEEK(X)<253 THEN GOSUB 360:IF Z=0 THEN 870
300 POKE &HE270+RND(1)*32,8
310 GOTO 180
320 REM ●● とくてん かさん ●●
330 PLAY"o7e64":S=S+1:PSET(132+S*4,184),5
340 RETURN
350 REM ●● うちゅうダニ しんだ ●●
360 POKE X,191:PLAY "o2c6":Z=Z-2:POKE &HE3E0+Z,0:POKE X,72:X=&HE3CF
370 RETURN
380 REM ●● がめん ●●
390 SCREEN 2,2,2:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR 3,0,1:CLS
400 LINE(0,28)-(255,32),8,BF
410 FOR I=0 TO 10+M*2:K=INT(RND(1)*384):POKE &HE260+K,72:NEXT I
420 FOR I=0 TO 50:K=INT(RND(1)*384):POKE &HE260+K,8:NEXT I
430 FOR I=1 TO Z STEP 2:POKE &HE3DF+I,254:NEXT
440 POKE &HE21F,0:POKE &HE3CF,254
450 LINE(116,183)-(128,191),3,B
460 FOR I=21 TO MM+1 STEP-1:POKE &HE506,I:EXEC &HE580:PLAY"n=i;64":NEXT
470 A=24+M*24:LINE(A,8)-(255,8),8:LINE(A,12)-(255,12),2
480 RETURN
490 REM ●● せつめい ●●
500 SCREEN 2,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR 38:CLS
510 LINE(0,0)-(255,191),2,B
520 COLOR 4:LOCATE 4,2:PRINT "◆◆ うちゅうダニ の ぎゃくしゅう ◆◆"
530 COLOR 0
540 RESTORE 580:FOR I=4 TO 13:READ A$:LOCATE 2,I:PRINT A$:NEXT
550 PLAY "s9m9000l4o4c8e8ga2","o5l16cdr16gfecder16gfer16c"
560 PLAY "bo5c8o4d8g8d8e4","cdr16gfecder16gfer16c"
570 PLAY "d8dc8f8c8e8c8","cdr16gfcder16ger16em3000"
580 DATA "  あなたは きらわれもの の 「うちゅうダニ」  "
590 DATA " ダニ を ぜつめつさせよう という にんげん  "
600 DATA " の わな を かいくぐり、 えさ を むさぼり  "
610 DATA " くおうではないか!!
   "
620 DATA " 「どくえさ」 と 「ダニよけビーム」 に  "
630 DATA " ちゅういせよ !
   "
640 DATA "        ┌┐
   "
650 DATA "        └┘       カーソル で いどう   "
660 DATA "   ┌┐┌┐┌┐            (8 ほうこう)   "
670 DATA "   └┘└┘└┘
   "
680 REM ●● マシンご ●●
690 RESTORE 710:FOR I=&HE500 TO &HE5EF:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
700 RETURN
710 DATA 20,00,BF,E3,7F,E2,00,E0,D0,E5,00,E2,00,00,00,00
720 DATA 3E,20,32,00,E5,3E,BF,32,02,E5,3E,7F,32,04,E5,C3
730 DATA 50,E5,3E,20,32,00,E5,3E,C0,32,02,E5,3E,7F,32,04
740 DATA E5,C3,50,E5,3E,21,32,00,E5,3E,BE,32,02,E5,3E,80
750 DATA 32,04,E5,C3,50,E5,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
760 DATA ED,4B,00,E5,11,FF,E4,21,DF,E3,ED,B8,01,60,01,11
770 DATA DF,E3,2A,02,E5,ED,B8,ED,4B,00,E5,ED,5B,04,E5,21
780 DATA FF,E4,ED,B8,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
790 DATA ED,5B,0A,E5,3E,02,01,05,00,21,E8,E5,ED,B0,21,1B
800 DATA 00,19,EB,3D,20,EF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
810 DATA ED,5B,06,E5,2A,08,E5,3E,02,F5,3E,02,01,05,00,ED
820 DATA B0,EB,01,1B,00,09,EB,3D,20,F1,EB,01,C0,01,09,EB
830 DATA F1,3D,20,E5,3A,06,E5,32,0A,E5,C9,00,00,00,00,00
840 DATA 60,60,60,60,20,22,22,22,60,22,CD,FF,EF,C3,85,18
850 DATA 1B,1B,14,17,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
860 REM ●● ゲーム オーバー ●●
870 FOR I=0 TO 200:NEXT I:SOUND 1,0:SOUND 8,8:SOUND 7,56
880 RESTORE 930:IF Z>0 THEN RESTORE 960
890 FOR I=0 TO 2:READ A$(I):NEXT

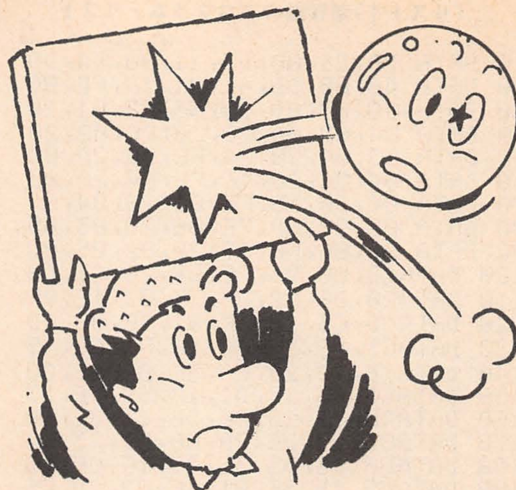
900 FOR I=9 TO 245 STEP 5:SCREEN 2,1,2:COLOR I:CLS:COLOR 1
910 LOCATE6,3:PRINT A$(0):LOCATE6,4:PRINT A$(1):LOCATE6,5:PRINT A$(2)
920 SCREEN ,,1:SOUND 0,I:NEXT
930 DATA "                      "
940 DATA "        DEATH         "
950 DATA "                      "
960 DATA "                      "
970 DATA "       GIVE・UP       "
980 DATA "                      "
990 LINE(4,0)-(255,191),4,B
1000 LOCATE 5,8:PRINT " あなた の たべた 「えさ」 は "
1010 LOCATE 9,10:PRINT (M-1)*30+S;" UNITS でした。 "
1020 IF INKEY$<>"" THEN 1020
1030 COLOR SGN(RND(1)-.5)+3:LOCATE 8,14:PRINT "* また やる ? (y/n) *";
1040 A$=INKEY$:IF A$="y" THEN SOUND 8,0:GOTO 110
1050 IF A$="n" THEN SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,1,1:PRINT CHR$(7):END
1060 I=I-2:SOUND0,I:IF I=<1 THEN I=255
1070 GOTO 1030
```

★じゃんけん標語その1：じゃんけん，しむけん，パワーゼリー。失礼しました。（埼玉県富士見市・**渡辺健一13才**）……【**編**：かわったじゃんけんがあるもんですねえ。**影**：私の小さい頃は，ちっけった，あっほほいのほい。だったぜ。】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1, ページ2)

BALL BALL BALL
(ボール ボール ボール)

E.Y.E



▷入力しよう

まず, **リスト1**を入力し, セーブしてください。そのあと, **リスト2**をセーブしてください。ロードは, **リスト1**をロードして, RUNすると, 自動的に**リスト2**をロードします。ロードが終わったら, RUNしてください。

▷あそぼうよ

カーソル・キーで自分を動かしてください。ランダムにはねるボールを避けながら, 自分の通った後にできるブロックを, ボールがつぶすとスコアが増加します。

スコアが200点ごとにボールが増えます。

▷プログラムについて

リスト1のマシン語は, 敵を動かしています。

220, 240, 340行のM+2の2を小さくすると, ボールが減ります。

また, 340行のTO1の値を大きくすると, 敵のボールが速くなります。

CHECKER FLAG

Dr.D:テキスト・タイプのゲームだが, アイデアによって, いくらでも異なったゲームができるのだから, アイデアとは, すごいものじゃ。また, マシン語のDATAにチェックサムをつけるのは常識だぞ。

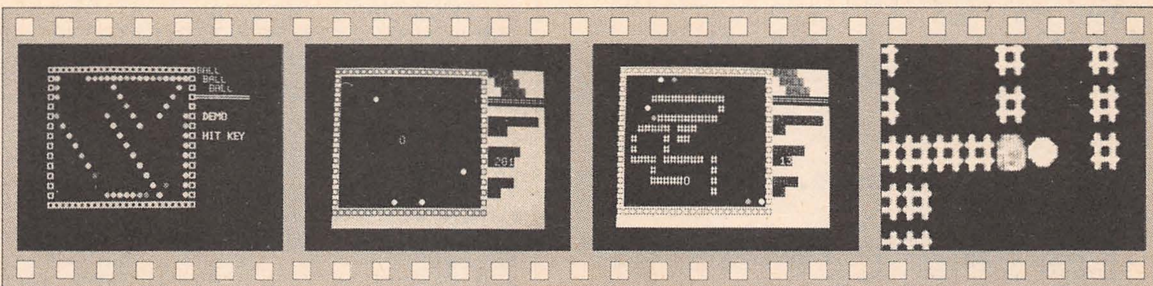
編:マシン語がわかるなら, グラフィックで, このようなゲームを作ってもらいたいですね。

Dr.D:ウム, アセンブラがないと大変だが, ぜひ挑戦してもらいたいものだ。



by タイガーシャーク

評…思いだすなー、入社の頃(編)



《写真1》デモ画面。動きが速いぞー
《写真2》さあスタート! まん中にでるのが自分
《写真3》自分の通ったあとにブロックができる
《写真4》ボールにぶつかってしまった—

★僕は, ベーマガの大大大ファンです。プログラム・コーナーは最高です。今度, 影さんとつぐ美さんの顔が見たい。2人とも大ファンです。(大阪府・細川 耕11才)……【影:そうか。すなおな子だ。ニヤニヤ。】

《リスト1》敵移動のプログラム・リスト

```
10 DATA DD,21,00,D3,11,00,D4,DD
20 DATA 46,00,DD,4E,01,1A,FE,00
30 DATA 20,03,0D,20,33,FE,01,20
40 DATA 04,0D,04,20,2B,FE,02,20
50 DATA 03,04,20,24,FE,03,20,04
60 DATA 04,0C,20,1C,FE,04,20,03
70 DATA 0C,20,15,FE,05,20,04,0C
80 DATA 05,20,0D,FE,06,20,03,05
90 DATA 20,06,FE,07,20,02,05,0D
100 DATACD,00,D6,FE,DB,20,27,CD
110 DATA20,D6,12,D5,3E,09,1E,0F
120 DATACD,C5,1B,3E,01,1E,00,CD
130 DATAC5,1B,3E,00,1E,FF,CD,C5
140 DATA1B,1D,20,FA,3E,09,1E,00
150 DATACD,C5,1B,D1,18,59,FE,23
160 DATA20,33,CD,20,D6,12,3E,20
170 DATACD,40,D6,2A,00,D5,23,22
180 DATA00,D5,D5,3E,09,1E,0F,CD
190 DATAC5,1B,3E,01,1E,02,CD,C5
200 DATA1B,3E,00,1E,FF,CD,C5,1B
210 DATA1D,20,FA,3E,09,1E,00,CD
220 DATAC5,1B,D1,18,22,FE,4F,20
230 DATA06,3E,01,32,02,D5,C9,C5
240 DATADD,46,00,DD,4E,01,3E,20
250 DATACD,40,D6,C1,3E,85,CD,40
260 DATAD6,DD,70,00,DD,71,01,DD
270 DATA23,DD,23,13,3A,03,D5,3D
280 DATAC8,32,03,D5,C3,07,D0
300 DATA26,00,69,29,29,29,29,29
310 DATA78,C5,4F,06,E2,09,C1,7E
320 DATAC9
330 DATA3A,28,FA,CB,3F,CB,3F,CB
340 DATA3F,CB,3F,CB,3F,C9
350 DATAD5,26,00,69,29,29,29,29
360 DATA29,50,C5,4A,06,E2,09,C1
370 DATA77,D1,C9
400 FORI=&HD000TO&HD000+222:READ
A$:A=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKEI,A:
NEXT
405 IFS<>19495THENPRINT"Error in
 10-280":END
410 FORI=&HD600TO&HD600+16:READA
$:A=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKEI,A:N
EXT
415 IFS<>21000THENPRINT"Error in
 290-320":END
420 FORI=&HD620TO&HD620+13:READA
$:A=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKEI,A:N
EXT
425 IFS<>22879THENPRINT"Error in
 330-340":END
430 FORI=&HD640TO&HD640+18:READA
$:A=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKEI,A:N
EXT
435 IFS<>24754THENPRINT"Error in
 350-370":END
440 PRINT"LIST 2 を LOAD します":CLO
AD
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

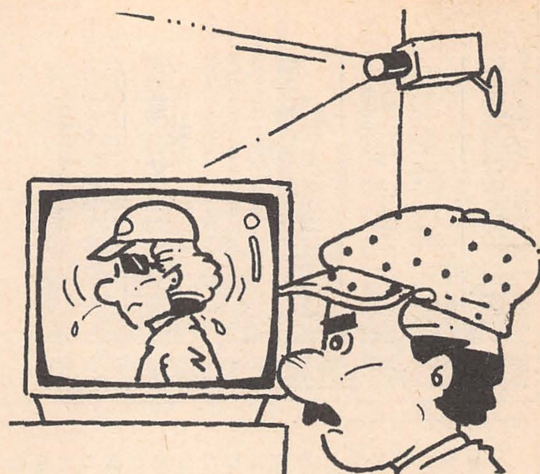
```
10 REM * BALL BALL *
20 REM * by E.Y.E  *
30 REM *PC-6001/Mk2*
40 REM *     Mk2-SR*
50 REM *       etc.*
60 REM *************
99 REM *デモ*
100 CLEAR50,&HCFFF:SCREEN1,2,2:C
OLOR1:CONSOLE0,16,0,0:CLS
110 PLAY"c","o5c":AD=&HD500:FORI
=0TO32:POKE&HD300+I,RND(1)*10+1
120 POKE&HD400+I,RND(1)*7:NEXT:P
OKEAD+3,9
130 FORI=0TO14:PRINT"□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□":NEXT
140 FORI=1TO13:LOCATE1,I:PRINTSP
C(21):NEXT
150 COLOR3:LOCATE23,0:PRINT"BALL
":LOCATE24,1:PRINT"BALL"
160 LOCATE25,2:PRINT"BALL":COLOR
1:LOCATE23,3:PRINT"========="
170 LOCATE24,5:PRINT"DEMO":LOCAT
E24,7:PRINT"HIT KEY":EXEC&H1058
180 POKEAD+3,15:EXEC&HD000
190 IFINKEY$=""THEN180
199 REM *メイン*
200 S=0:M=1:N=3:POKEAD,0:POKEAD+
1,0:POKEAD+2,0
210 X=10:Y=7:XX=X:YY=Y:CLS:LOCAT
E13,7:PRINT"BALL ";M
215 S=(PEEK(AD))+(PEEK(AD+1)*256
)
220 FORI=&HD300TO&HD300+(M+2)*2S
TEP2:POKEI,RND(1)*20+1
230 POKEI+1,RND(1)*11+1:NEXT
240 FORI=&HD400TO&HD400+M+2:POKE
I,RND(1)*7:NEXT:COLOR2
250 FORI=0TO300:NEXT:CLS:FORI=0T
O14:PRINT"□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□"
260 NEXT:COLOR1:FORI=1TO13:LOCAT
E1,I:PRINTSPC(21):NEXT
270 COLOR4:LOCATE23,0:PRINT"BALL
":LOCATE24,1:PRINT"BALL"
280 LOCATE25,2:PRINT"BALL":COLOR
1:LOCATE23,3:PRINT"========="
290 COLOR3:LOCATE23,5:PRINT"HI-S
CORE":LOCATE23,6:PRINT HS
300 LOCATE23,8:PRINT"SCORE":LOCA
TE23,9:PRINTS:LOCATE23,11
310 PRINT"BALL":LOCATE23,12:PRIN
T N:COLOR 1
320 T=STICK(0):X=X+(T=7)-(T=3):Y
=Y+(T=1)-(T=5)
330 X=X-(X<1)+(X>21):Y=Y-(Y<1)+(
Y>13)
340 FORI=0TO1:POKEAD+3,M+2:EXEC&
HD000 :NEXT
350 SC=SCREEN(X,Y):IFSC=&H85ORPE
EK(AD+2)=1THEN400
360 LOCATEXX,YY:PRINT"#":LOCATEX
,Y:PRINT"O":XX=X:YY=Y
370 SS=(PEEK(AD))+(PEEK(AD+1)*25
6):IFSS>200*MTHEN390
380 LOCATE23,9:PRINTSS:GOTO320
389 REM * めん クリア *
390 PLAY"v15o4l64cecece","v15o5l
64cecece":M=M+1:GOTO210
399 REM *Game Over*
400 PLAY"v15o5l64edcagfagf","v15
o6l64edcagfagf"
410 FORI=200TO255:LOCATEXX,YY:PR
INTCHR$(I):NEXT
420 N=N-1:IFN>0THENPOKEAD+2,0:GO
TO 210
430 CLS:LOCATE13,7:PRINT"GAME GV
ER":IFSS>HSTHENHS=SS
440 GOTO110
```


★僕は，成績の関係で，パソコンを取り上げられそうになる。すなわち，アルコンとナイコンの中間で，アル中なのであ～る！ハッハッハッ。(兵庫県宝塚市・**前田和彦13才**)……【**影**：ウィック！プハー。OFで酔ってしまった。】

PC-6001mkII/6601/SR用
(モード5，ページ2)

私は名探てー

平沢　啓介



▷内　容

○×デパートに，うわさの怪人31面相が現われたという情報がはいった。

あなたは，すぐにデパートに走った。そして，防犯カメラに写った31面相を手がかりにして，出口にいる7人のなかから，31面相をさがしてください。

▷遊びかた

31面相は，左上の2人のうち，指示のあったほうの男です。すばやく，中央の7人のなかから，探してください。

入力は，①～⑦のキーを使ってください。しかし，タイミングが悪いと，合っていても，しかられますので，タイミングよく押してください。

また，5人つかまえるごとに，ボーナスがあります。

31面相は，50回きますよ‼では，がんばってください。

▷プログラムについて

ほとんどは，BASICです。キャラクタは，OUT&H93，2とOUT&H93，3で倍速で描いているので，20秒くらい画面が消えます。それとたぶん，メモリいっぱいなのでつけ加えないでください。つけ加えると，OM Errorになります。

CHECKER FLAG

Dr.D：もうひとひねりアイデアがほしいぞ。リアル・タイム的な要素を取り入れてほしいな。プログラムについては，むだなデータが多いようだ。特に330～360など，同じではないか。メモリのむだ使いはよくない。

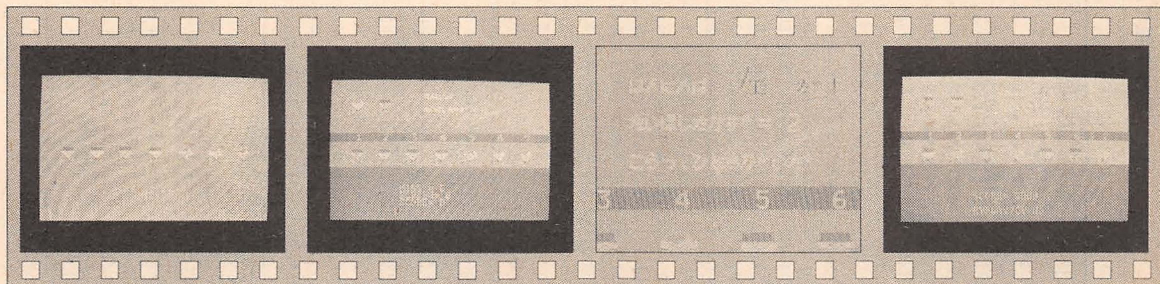
編：そうですよ，影さん。

影：ん？



by こもりかずと

評…かわいい女の子が悩んでるぞ(影)



《写真1》さあ，君は名探偵になれるかな？

《写真2》犯人を7人の中からすばやくさがせ！

《写真3》まちがうと，しかられます

《写真4》何人，たいほできたかな？

★ある日僕は，影さんのイラストを描いていたとき，失敗してしまったのです。頭にきて，イラストをひっぱたきました。すると，“イタイ”という叫び声が聞こえました。(福島県郡山市・渡辺洋二13才)……【影：のろいじゃ！】

私は名探てーのプログラム・リスト

```
1 REM ─────── しょき せってい ───────
10 DIMA(90),B(90),C(90),D(100),E(100),F(
100),G(100),H(100),N(100):R=250
20 N=1:T=0:SC=0:CLS
30 SCREEN 4,4,1:COLOR ,1,5:OUT&H93,2:CLS
:X=30:Y=100
31 REM ─────── キャラクター かく ───────
40 FORA=0TO20:FORI=1TO20
50 READC:PSET(X+I,Y+A),C:NEXTI:NEXTA
60 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1
70 DATA1,1,1,1,1,1,1,3,3,3,3,3,3,1,1,1,1
,1,1,1
80 DATA1,1,1,1,1,3,3,3,3,3,3,3,3,2,1,1
,1,1,1
90 DATA1,1,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,2,3,3
,1,1,1
100 DATA1,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,2,2,2,
3,3,1,1
110 DATA1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,2,2,2,2,
3,3,2,1
120 DATA1,2,2,2,2,2,3,3,3,3,2,2,2,2,2,
2,3,2,1
130 DATA1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,
2,2,2,1
140 DATA1,2,2,2,2,2,3,3,2,2,2,2,3,3,2,2,
2,2,2,1
150 DATA1,1,2,2,2,2,2,2,2,3,3,2,2,2,2,2,
2,2,1,1
160 DATA1,1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,
2,1,1,1
170 DATA1,1,1,1,1,2,2,2,4,4,4,4,2,2,2,1,
1,1,1,1
180 DATA1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,2,1,1,1,
1,1,1,1
190 DATA1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1,1,1,
1,1,1,1
200 DATA1,1,1,1,3,3,3,3,4,2,2,4,3,3,3,3,
1,1,1,1
210 DATA1,1,1,3,3,3,3,3,3,4,4,3,3,3,3,3,
3,1,1,1
220 DATA1,1,1,3,3,3,3,3,3,4,4,3,3,3,3,3,
3,1,1,1
230 DATA1,1,3,3,3,3,3,3,3,4,4,3,3,3,3,3,
3,3,1,1
240 DATA1,1,2,2,2,1,3,3,3,3,3,3,3,3,1,2,
2,2,1,1
250 DATA1,1,1,1,1,1,3,3,3,1,1,3,3,3,1,1,
1,1,1,1
260 DATA1,1,1,1,1,4,4,4,4,1,1,4,4,4,4,1,
1,1,1,1
270 GET@(X,Y)-(X+20,Y+20),D
280 FORH=40TO250STEP40
290 PUT(X+H,Y),D:NEXT
300 RESTORE330
301 REM ─────── ぼうし かく ───────
310 FORA=1TO5:FORI=1TO20
320 READC:PSET(X+I,Y+A),C:NEXTI:NEXTA
330 DATA1,1,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,1,1
340 DATA1,1,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,1,1
350 DATA1,1,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,1,1
360 DATA1,1,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,1,1
370 DATA4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,4,4
371 REM ─────── めがね かく ───────
380 X=X+40:IFX=190THEN400
390 GOTO 300
400 X=30
410 RESTORE440
420 FORA=7TO10:FORI=1TO20
430 READC:PSET(X+I,Y+A),C:NEXTI:NEXTA
440 DATA1,2,2,2,2,2,4,4,2,2,2,2,4,4,2,2,
2,2,2,1
450 DATA1,2,2,2,2,4,2,2,4,2,2,4,2,2,4,2,
2,2,2,1
460 DATA1,4,4,4,4,2,3,3,2,4,4,2,3,3,2,4,
4,4,4,1
470 DATA1,1,2,2,2,4,2,2,4,2,2,4,2,2,4,2,
2,2,1,1
480 X=X+80:IFX=350THEN500
490 GOTO 410
491 X=110
499 REM ──── BAG かく & DATA ────
500 X=110
510 RESTORE540
520 FORA=15TO20:FORI=1TO3
530 READC:PSET(X+I,Y+A),C:NEXTI:NEXTA
540 DATA1,4,1,1,4,1,4,4,4,4,4,4,4,4,3,4,
4,2
550 X=X+40:IFX=270THEN570
560 GOTO 510
561 REM ──── GET ────
570 GET@(31,100)-(51,121),A
580 GET@(71,100)-(91,121),B
590 GET@(111,100)-(131,121),C
600 GET@(151,100)-(171,121),D
610 GET@(191,100)-(211,121),E
620 GET@(231,100)-(251,121),F
630 GET@(271,100)-(291,121),G:OUT&H93,3
631 REM ─────── MAIN ───────
640 SCREEN 4,4,4:GOSUB 1710:RESTORE1060:
T=0:SC=0
650 FORI=0TO500:NEXT:COLOR,3,5:CLS:SCREE
N4,4,4
660 LINE(0,78)-(319,200),4,BF
670 LINE(0,91)-(319,191),1,BF
680 LINE(0,122)-(319,124),3,BF
690 LINE(0,125)-(319,211),4,BF
700 LINE(0,91)-(320,121),1,BF
710 LINE(0,77)-(320,0),3,BF
720 LINE(100,130)-(200,300),4,BF
730 LOCATE13,17:PRINT "SCORE=";SC
735 LOCATE13,16:PRINT "SCREEN=";MN
740 LOCATE13,15:PRINT "MISS =";MISS
750 N=0:FORX=4TO34 STEP5:N=N+1
760 COLOR 2,4,5:LOCATEX,8
770 PRINTN:NEXTX
780 READX1,X2,X3,X4,X5,X6,X7,XH,XN,K$,PH
,PN,S
790 PUT@(X1+21,100),A
800 PUT@(X2+21,100),B
810 PUT@(X3+21,100),C
820 PUT@(X4+21,100),D
830 PUT@(X5+21,100),E
840 PUT@(X6+21,100),F
850 PUT@(X7+21,100),G
860 GET@(XH+21,100)-(XH+41,121),H
870 GET@(XN+21,100)-(XN+41,121),N
880 LINE(20,20)-(100,60),1,BF
890 PUT@(PH,30),H
900 PUT@(PN,30),N
910 SM=30:IFS=1THENSM=335
920 LOCATE17,4:PRINT "たいほしたかず=";T
930 LOCATE17,2:PRINT "はんにんは"
940 KANJI(190,14),4,SM,"  だ!"
950 R=R-10:IFR= 30THENR=R+10
960 FORI=0TOR
970 IFINKEY$=K$THENLOCATE17,6:PRINT "やった
ー、つかまえたぞ":GOSUB1910:GOTO700
980 IFINKEY$<>K$ANDINKEY$<>""THENLOCATE1
7,6:PRINT"こらっ、ひとちがいだ":GOTO1020
990 NEXTI
1000 LINE(0,90)-(320,121),1,BF
1010 LOCATE17,6:PRINT "ばか!にげられたぞ":FOR
I=0TO500:NEXT:GOTO 1020
1011 REM ──── まちがい のしょり ───────
1020 MN=MN+1:FORI=0TO500:NEXT
1030 PLAY "T90L12F+FF-D+DD-C+C.R8"
1040 MISS=MISS+1:IFMISS=3THEN1780
1050 GOTO700
1051 REM ──── パターン DATA ──── GET ──
1060 DATA10,50,90,130,170,210,250,90 ,21
0,"3",70,30,0
1070 DATA130,90,250,170,10,50,210,10 ,90
,"1",30,70,1
1080 DATA10,250,210,170,50,90,130,170,21
0,"5",70,30,0
1090 DATA210,130,10,50,90,250,170,250,17
0,"7",70,30,0
1100 DATA90,170,210,10,50,250,130,210,90
,"6",30,70,1
1110 DATA50,210,130,10,170,250,90,50 ,10
,"2",70,30,0
1120 DATA10,50,90,130,170,210,250,90 ,21
0,"3",70,30,0
1130 DATA90,170,210,10,50,250,130,210,90
,"6",30,70,1
1140 DATA170,50,90,210,250,130,10,170,10
,"5",70,30,0
1150 DATA50,210,170,130,90,10,250, 10,21
0,"1",70,30,0
1160 DATA10,250,210,170,50,90,130,170,21
0,"5",70,30,0
1170 DATA130,50,90,210,250,50,170,210,17
0,"6",30,70,1
1180 DATA130,50,90,210,250,50,170,170,21
0,"5",30,70,1
1190 DATA50,210,170,250,90,10,130,170,21
0,"5",70,30,0
1200 DATA130,90,10,250,210,170,50,210,25
0,"6",30,70,1
1210 DATA130,50,90,210,250,10,170, 10,21
0,"1",30,70,1
1220 DATA90,170,210,50,10,250,130,130,25
0,"4",70,30,0
1230 DATA50,210,170,130,90,10,250,170,21
0,"5",70,30,0
1240 DATA210,130,10,50,90,210,170,250,17
0,"7",70,30,0
1250 DATA90,50,10,130,170,250,210,50 ,25
0,"2",30,70,1
1260 DATA170,50,90,210,250,130,10,170,10
,"5",70,30,0
1270 DATA130,90,10,250,210,170,50,210,25
0,"6",30,70,1
1280 DATA10,250,210,170,50,90,130,170,21
0,"5",70,30,0
1290 DATA210,130,10,50,90,210,170,250,17
0,"7",70,30,0
1300 DATA90,50,10,130,170,250,210,50 ,25
0,"2",30,70,1
1310 DATA10,250,210,170,50,90,130,170,21
0,"5",70,30,0
1320 DATA90,170,210,50,10,250,130,130,25
0,"4",70,30,0
1330 DATA130,90,170,210,250,50,10, 90,17
0,"2",30,70,1
1340 DATA170,50,90,210,250,130,10,170,10
,"5",70,30,0
1350 DATA210,250,90,50,10,170,130,250,17
0,"7",70,30,0
1360 DATA130,90,10,250,210,170,50,130,21
0,"4",30,70,1
1370 DATA130,90,250,170,10,50,210,10 ,90
,"1",30,70,1
1380 DATA130,90,170,210,250,50,10,170,13
0,"5",30,70,1
1390 DATA90,170,210,50,10,250,130,130,25
0,"4",70,30,0
1400 DATA90,170,210,10,50,250,130, 90,90
,"3",30,70,1
1410 DATA170,50,90,210,250,130,10,170,10
,"5",70,30,0
1420 DATA210,250,90,50,10,170,130,250,17
0,"7",70,30,0
1430 DATA90,170,210,50,10,250,130,130,25
0,"4",70,30,0
1440 DATA130,90,170,210,250,50,10,170,10
,"5",30,70,1
1450 DATA130,90,10,250,210,170,50,210, 9
0,"6",30,70,1
1460 DATA10,50,90,130,170,210,250,90 ,21
0,"3",70,30,0
1470 DATA90,50,10,130,170,250,210,50 ,25
0,"2",30,70,1
1480 DATA10,250,210,170,50,90,130,170,21
0,"5",70,30,0
1490 DATA130,90,170,210,250,50,10,130,17
0,"4",30,70,1
1500 DATA130,90,10,250,210,170,50,210,50
,"6",30,70,1
1510 DATA90,170,210,50,10,250,130,130,25
0,"4",70,30,0
1520 DATA170,50,90,210,250,130,10,170,10
,"5",70,30,0
1530 DATA130,90,10,250,210,170,50,210,50
,"6",30,70,1
1540 DATA10,250,210,170,50,90,130, 10,21
0,"1",70,30,0
1550 DATA250,210,170,130,90,50,10,250,10
,"1",30,70,1
1551 REM ──── BONUS ───────
1560 LINE(0,91)-(320,121),1,BF
1570 LOCATE9,10:COLOR4,1,5:PRINT"---- BO
NUS ROUND ----"
1580 LOCATE7,11:PRINT "== HIT SPACE KEY
TO STOP! =="
1590 PLAY "S9M900005C8E4F4D8D8R8C8C8"
1600 BO=(INT(RND(1)*10)*10000):IFINKEY$=
""THEN1600
1610 COLOR 2,4,5:LOCATE13,17:PRINT "SCOR
E=";SC
1620 LOCATE13,15:PRINT "MISS =";MISS
1630 LOCATE13,13:PRINT "BONUS=";BO
1640 SC=SC+BO:RETURN
1641 REM ──── 50NINGACI───────
1650 LINE(0,91)-(121,320),
1660 LOCATE13,10:PRINT "YOU ARE CHAMP"
1670 LOCATE15,12:PRINT "REPLAY='Y'"
1680 IFINKEY$="Y"ORINKEY$="y"THEN640
1690 IFINKEY$="N"ORINKEY$="n"THENEND
1700 GOTO 1670
1701 REM ─────── START───────
1710 COLOR,1,5
1720 KANJI(110,50),4,398," は"
1730 KANJI(150,50),4,931,669," てー "
1740 COLOR 3,1,5:LOCATE13,15:PRINT "Writ
ten by"
1750 LOCATE15,16:PRINT " K.HIRAZAWA"
1760 RESTORE1820:READA$,B$,C$,D$
1770 PLAY A$,B$:PLAY A$,B$:PLAYC$,D$:RET
URN
1771 REM ─────── GAMEOVER ───────
1780 COLOR3,1,5
1790 LINE(0,122)-(320,200),4,BF
1800 RESTORE1820:READA$,B$,C$,D$
1810 PLAY A$,B$:PLAY A$,B$:PLAYC$,D$
1820 DATA "T130V1204E4B4B4B-8B805C404B8B
-8B4G4"
1830 DATA "T130V1204E8E-8E8F+8G8F+8G8A8A
8G8G8F+8G8E8E-4"
1840 DATA "T130V1204B4A8G8A4F4A4G8F+8G4E
4F+4B4B4A8G8E2.R4"
1850 DATA "T130V1204E2D2C203B2A204D4C803
B8R4B8G8E4R4"
1860 LOCATE13,16:PRINT "SCORE=";SC
1870 LOCATE13,18:PRINT "RYPLAY?(Y/N)
1880 IFINKEY$="Y"ORINKEY$="y"THENRUN
1890 IFINKEY$="N"ORINKEY$="n"THENEND
1900 GOTO 1880
1901 REM ──── あたり の しょり ───────
1910 T=T+1:MN=MN+1:IFT=50RT=100RT=150RT=
200RT=250RT=30THENGOSUB1560
1920 IFT=350RT=400RT=450RT=50THENGOSUB15
60
1930 PLAY "05C32D32E32C32D32E32"
1940 IFN=50THENGOSUB1650
1950 SC=SC+1000:RETURN
```

評…これは新しいパターンだ(影)

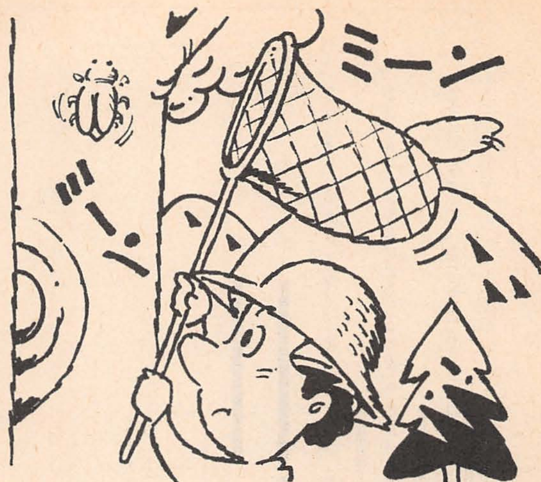
by キラーBOY

★ある日,松田聖子はおこって松を買いに行きました。聖子は店員に,「松だせ!1個」。(千葉県海上郡・小林弘和13才)……【影:♪松だせ,竹だせ,梅をだせ♪編:影さんはいつも,梅ばっかり。影:梅が一番,うめーんだろ。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用

セミトリ・ゲーム

うど&なお



PC-8001 MKII

内容

春休みの宿題に，昆虫採集がでました。春にまだ虫がいるもんかと思いながらも，森を歩いていると,「ジージー」音がする。いるわいるわ，うじゃうじゃと。さあ，アミを持ってセミをつかまえよう!

遊びかた

キー操作は，4で左，6で右，GRAPでアミの高さの調節です。モグラがでてきたら，8でジャンプしてよけてください。セミの位置とアミの高さが合えばスペース・キーを押してセミをつかまえてください。

ゲーム・オーバーになるのは，モグラに当たったとき，春休みが終わってしまったときです。さあ君は15匹つかまえられるかな?

CHECKER FLAG

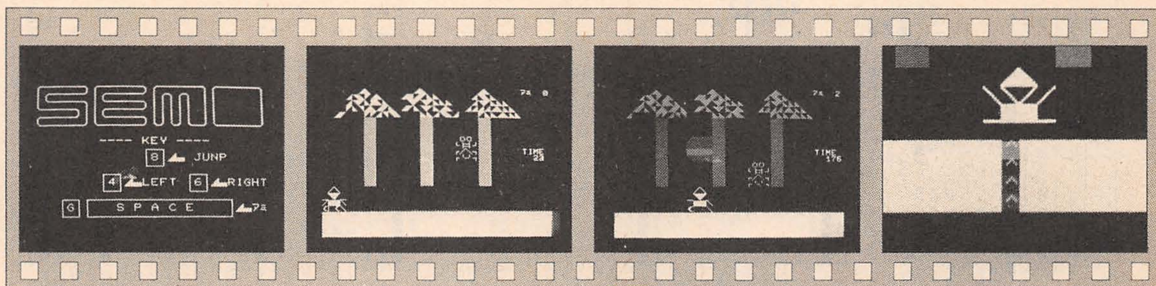
編：これは，季節はずれのゲームですね。

影：そんなことないよ。では，セミやりますって，以前もこんなことやった記憶が…。

編：ゲームのほうですが，アミの高さを決めたり，左右に移動したり，モグラまで現われたりと…。いそがしいゲームですね。

《第1表》 変数表

SM$	セミのキャラクタ
AM$	アミのキャラクタ
NI$(N)	人間のキャラクタ
CL$	クリア・キャラクタ
I，J	ループ用
X	人間のX座標
S	スコア
AM	アミの高さ
N	人間の状態
D	ドンゴロの状態
T	タイム
I0, I1, I9, I8	キー・スキャン用
VX	進む方向と距離
SX	セミの横座標
SY	セミのたて座標



《写真1》タイトル画面。キー操作の説明

《写真2》春休みが終わるまでにセミを取るぞ

《写真3》アミの位置を調節して，それー

《写真4》たまにモグラがでてくる。ジャンプ!

★みそ汁か～!煮ものもいいな～。エッ!ここおふコーナーじゃなかったの?(東京都八王子市・マイルド77セレクト15才)……【つぐ美：おふの煮ものって，気持ちワルそー。編：顔をそらしたね，影さん。大好物だったりして…。】

セミトリ・ゲームのプログラム・リスト

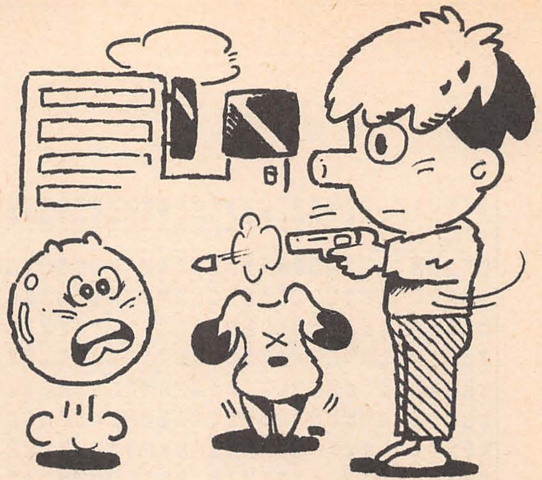
```
10 REM ┌──────────────────────────┐
20 REM |UDO & NAO            No 5 |
30 REM ├──────────────────────────┤
40 REM | SEMI TORI GAME ハ゛ーションアップ゜ハ゛ン|
50 REM └──────────────────────────┘
60 REM ████████████  ショキセッテイ  ████████████
70 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
80 COLOR 7,32:PRINT CHR$(12);
90 DEFINT A-Z:DIM NI$(3)
100 Q$=STRING$(4,29)+CHR$(31)
110 SM$=" oo "+Q$+"└H┘"+Q$+"┌/\┐"+Q$+"┌∪┐"
120 AM$="◢██"+Q$+"███"+Q$+"███"+Q$+"◥██"
130 NI$(1)=" /\ "+Q$+" ▼ "+Q$+"‾█\"+Q$+"< \"
140 NI$(2)=" /\ "+Q$+" ▼ "+Q$+"/█‾"+Q$+" |< "
150 NI$(3)=" ▲ "+Q$+"\\//"+Q$+"_█_"+Q$+"  "
160 CL$="   "+Q$+"   "+Q$+"   "+Q$+"   "
170 GOSUB 810                                ---- BOTU HANTAI ----
180 REM ████████████  ガメン  ████████████
190 PRINT CHR$(12);:COLOR4
200 PRINT"      ▲      ▲      ▲"
210 PRINT"    ▲▼▲    ▲▲▼    ▲▲▼"
220 PRINT"   ▲▼▲▲   ▼▼▲▲   ▲▼▲▲▲"
230 PRINT"  ▲▲▲▲▲  ▲▲▼▲▲  ▲▲▲▲▲▲"
240 PRINT"  ◢  ▼▼▲▲   ▲▲▼▲   ▼▲▲▲▲"
250 FOR I=7 TO 25 STEP 9
260  LINE (I,5)-(I+1,15),"■",2,BF
270 NEXT
280 LINE(0,20)-(38,23),"■",3,BF
290 X=0:S=0:AM=0:N=1:D=0:T=0
300 REM ████████████  KEY  ████████████
310 IF T=500 THEN AA$="フユヤスミ カ゛ オワッチャッタ":GOTO 1120
320 T=T+1:COLOR 7
330 IF S>14 THEN 1280
340 LOCATE 32,0:PRINT "アミ ";AM
350 LOCATE 32,10:PRINT "TIME":LOCATE33,11:PRINT T
360 I0=INP(0):I1=INP(1):I9=INP(9):I8=INP(8)
370 VX=0:VX=(I0=239)-(I0=191)
380 IF I9=191 THEN GOSUB 670                ---- NOSERO !! ----
390 IF I8=239 THEN GOSUB 630                ---- NOSETE !! ----
400 IF X+VX<0 OR X+VX>30 THEN VX=0
410 COLOR 7:LOCATE X,16:PRINT CL$
420 X=X+VX
430 LOCATE X,16:PRINT NI$(N);
440 N=N+1:IF N>2 THEN N=1
450 IF I1=254 THEN GOSUB 780                ---- BOTU YADA !! ----
460 REM ████████████  セミ LOOP  ████████████
470 IF RND(1)<.9 THEN IF D<>0 THEN 570 ELSE 560
480 IF SH=1 THEN SH=2:C=5:GOTO 540
490 IF SH<>0 THEN 540
500 LOCATE SX,SY:COLOR 7:PRINT CL$
510 SX=INT(RND(1)*3)+1
520 SY=INT(RND(1)*3)+2
530 SX=SX*9-6:SY=SY*4-4
540 LOCATE SX,S':COLOR 6:PRINT SM$
550 REM ████████████  ト゛ンコ゛ロ LOOP  ████████████
560 IF RND(1)<.98 THEN 300
570 BEEP 1:D=D+1
580 LOCATE X+1,24-D:COLOR 1:PRINT "^"
590 FOR J=0 TO 200:NEXT
600 IF 24-D=20 AND N<>3 THEN BEEP 0:AA$="ト゛ンコ゛ロ ニ ナラレチャッタ":GOTO 1120 ELSE IF 24-
D=20 THEN BEEP 0:D=0:GOTO 620                                        ---- NOS
ERO ! NOSERO ----
610 GOTO 300                                ---- BOTU KOWAIYOOO ----
620 LINE(0,20)-(38,23),"■",3,BF:GOTO 300
630 REM ████████████  アミ カエ  ████████████
640 AM=AM+1:IF AM>3 THEN AM=0
650 LOCATE 32,0:PRINT "アミ ";AM
660 RETURN
670 REM ████████████  アミ  ████████████
680 IF X=3 OR X=12 OR X=21 THEN BEEP 1:BEEP 0:ELSE RETURN
690 IF AM=1 THEN COLOR 7:LOCATE X,12:PRINT AM$;
700 IF AM=1 AND SX=X AND SY=12 THEN BEEP 1:BEEP 0:S=S+1:LOCATEX,12:PRINT CL$;:SX
=0:SY=0:RETURN
710 IF AM=1 THEN LOCATE X,12:PRINT CL$:RETURN
720 IF AM=2 THEN LOCATE X,8:PRINT AM$;
730 IF AM=2 AND SX=X AND SY=8 THEN BEEP 1:BEEP 0:S=S+1:LOCATEX,8:PRINT CL$;:SX=0
:SY=0:RETURN
740 IF AM=2 THEN LOCATE X,8:PRINT CL$:RETURN
750 IF AM=3 THEN LOCATE X,4:PRINT AM$;
760 IF AM=3 AND SX=X AND SY=4 THEN BEEP 1:BEEP 0:S=S+1:LOCATEX,4:PRINT CL$;:SX=0
:SY=0:RETURN
770 LOCATE X,4:PRINT CL$;:RETURN
780 REM ████████████  JUNP LOOP  ████████████
790 N=3:LOCATE X,16:PRINT NI$(N)
800 RETURN
810 REM ████████████  デモ  ████████████
820 COLOR5
830 PRINTSPC(5);"┌───┐ ┌───┐ ┌───┐ ┌───┐"
840 PRINTSPC(5);"|┌──┘ |┌──┘ |∩∩ || |   |"
850 PRINTSPC(5);"|└──┐ |└──┐ ||||| || |   |"
860 PRINTSPC(5);"└──┐| |┌──┘ ||||| || |   |"
870 PRINTSPC(5);"┌──┘| |└──┐ ||||| || |   |"
880 PRINTSPC(5);"└───┘ └───┘ ∪∪∪ └┘ └───┘"
890 FOR I=0 TO 4
900  BEEP 1
910   FOR J=0 TO 20
920   NEXT J
930  BEEP 0
940   FOR J=0 TO 20
950  NEXT J,I
960 BEEP
970 FOR J=0 TO 200:NEXT
980 PRINT:COLOR6
990 PRINT SPC(13);"---- KEY ----"
1000 COLOR 4
1010 PRINT SPC(14);"      ┌─┐"
1020 PRINT SPC(14);"      |8|◢ JUNP"
1030 PRINT SPC(14);"      └─┘"
1040 PRINT SPC(13);"┌─┐         ┌─┐"
1050 PRINT SPC(13);"|4|◢LEFT  |6|◢RIGHT"
1060 PRINT SPC(13);"└─┘         └─┘"
1070 PRINT SPC(8);"┌─┐┌──────────────────┐"
1080 PRINT SPC(8);"|G||   S P A C E     |◢アミ"
1090 PRINT SPC(8);"└─┘└──────────────────┘"
1100 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 190
1110 GOTO 1100                                     ---- ONEGAI NOSETE ----
1120 REM ████████████  GAME OVER  ████████████
1130 COLOR 7:LOCATE 6,5:PRINT AA$;
1140 FOR I=1 TO 1000
1150  BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1160 COLOR 3
1170 LOCATE 4,7:BEEP 1:BEEP 0
1180 PRINT "┌─┐ ┌─┐ ┌┬┐ ┌─  ┌─┐  ┌──┐"
1190 LOCATE 4,8:BEEP 1:BEEP 0
1200 PRINT "|─ ├─┤ |||├─  | | | | |─┤├┘"
1210 LOCATE 4,9:BEEP 1:BEEP 0
1220 PRINT "└─┘ ┘ └ └─  └─┘ └─┘ └─┘ ∪"
1230 COLOR 7
1240 LOCATE 6,11
1250 PRINT "REPLAY [ RETURN ]"
1260 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 190
1270 GOTO 1240
1280 REM ████████████  YATTA  ████████████
1290 BEEP 1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:BEEP 0
1300 PRINT CHR$(12);:COLOR 7
1310 LOCATE 5,1:PRINT "セミ ヲ 15 ヒ゜キトッタ キミハ "
1320 LOCATE 5,3:PRINT " ソノ ト゛リョク ヲ ミトメラレテ "
1330 LOCATE 5,5:PRINT "ツウチヒョウ カ゛ UP・・・メデ゛タシ メデ゛タシ"
1340 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1350 GOTO 1160
```

★3月号71ページの続き。浜辺をクリエイトするのはナマコ。マッピーをクリエイトするのは，ニャームコ。（東京都昭島市・広田　紳11才）……【編：では，みんなで影さんをクリエイトしましょう。影：えっ？クリクリされるの？】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用

SAKABE BUSTERS
サカベ バスターズ

志垣　維康



†物　語

私の名前はキン。関根勤（キン）だ。今，悪の化身ジュン＝サカベがやってきた。親友のムックン＝コサカイは，ポリープで入院中。でも，キングルス・タウンは絶対守るぞ。

†内　容

4 6で，下の黄色を動かして，スペース・キーで上にいるサカベ(●)を撃ってください。サカベ(●)かブロック(□)が，下の赤線についたら負けです。

右下の矢印が，ポリープを切ると（矢印が五つになると），ブロックを消してくれます。ボーナスは，面クリアごとで，（6－矢印の数）×100です。

CHECKER FLAG

編：これは，動きがやたら速くて，最高ですね。影さんなんか，自分ばっかり一生けんめいで，全々やらしてくれないんですよ。
影：そんなことないだろ。でも12面すぎたらむずかしすぎて，クリアできないぞ。

†改造のポイント

A）サカベの動きを活発にするときは……

一度RUNしてから，E04Bhを変える。小さくすると活発に。小さすぎると止まるので注意。

B）動きのスピードを変えるときは……

○BASICでの，E1DDhの書き込みを変える。

○一度RUNしてからE1DBhを変える。

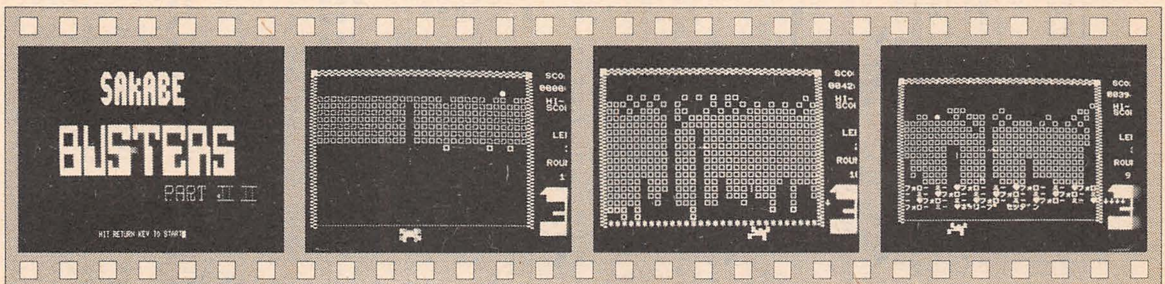
小さいと速い。

上記をRUNさせる前にDATAを変えるのもいいでしょう。

C）ワーク・エリアはE500h～です。

《第1表》ワーク・エリア

E500h～E502h	スコア
E504h	自分が1回に動ける数
E508h	サカベがつぎに動く方向
E50Bh	フォロー　有(0)，無(1)
E50Ch～E50Dh	タイム
E50Fh	ミサイル・オン(1)，オフ(0)



《写真1》タイトル画面。リターン・キーでGO
《写真2》動きが速いぞ。●を撃てばよいのです
《写真3》10面になると，さすがにむずかしい
《写真4》右下の矢印がポリープを切ったー

★ザ・サスペンス劇場：「たこのぼうれい」子供たちが，凧をあげていた。た～こた～この～ぼうれい。（群馬県新田郡・綿打中の小暮昭彦13才）……【影：イカをあげたら，イカフライになっちゃった。編：意味がちがうって。】

SAKABE BUSTERSのプログラム・リスト

```
10 REM ┌──────────────────────────────┐
20 REM |┌──────────────────┐ 000000 |
30 REM || SAKABE BUSTERS   | 0●0000 |
40 REM ||          PART ][|        |
50 REM ||       Version ][|  ●  o  |
60 REM ||           by     |        |
70 REM || Koreyasu Shigaki |        |
80 REM |└──────────────────┘        |
90 REM └──────────────────────────────┘
100 CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR 300,&HDFFF:DEFINT A-Z:IX=&HE500:DIM A$(6)
110 IF PEEK(&HE000)<>&HDD OR PEEK(&HE272)<>&HC9 THEN GOSUB 960
120 FOR I=&HE500 TO &HE502:POKE I,0:NEXT:L=3:R=1:GOSUB 1030
130 REM ◢◢◢ ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ◢◢◢
140 WIDTH 40,25:COLOR 7,0,0:PRINT CHR$(12);:COLOR 1
150 LINE(0,0)-(31,24),"・",1,B:PRINT CHR$(255);STRING$(30,"Z");CHR$(255)
160 COLOR 7:RESTORE 170:FOR I=0 TO 23:LOCATE 33,I:READ A$:PRINT A$;:NEXT
170 DATA " SCORE",,,," HI-"," SCORE",,,,"  LEFT",,,," ROUND",,,,"■■■■"
180 DATA " ■■■■","  ■■","  ■■■"," ■■","■■■■■","■■■■■"
190 LINE(0,99)-(63,92),PRESET,6,BF:IF R>10 THEN K=19 ELSE K=R+9
200 LINE(1, 4)-(30, K),"ロ",4,BF:LINE(1,22)-(30,22),"-",2:LOCATE 33,7
210 PRINT USING "######";HS!:LOCATE 36,11:PRINT L:LOCATE 35,15:PRINT R
220 REM ◢◢◢ ｾｯﾃｲ ◢◢◢
230 RESTORE 240:FOR I=1 TO R:READ A$:NEXT:POKE &HE0B3,VAL("&H"+A$)
240 DATA 4,4,4,4,4,5,5,5,10,10,10,10,10,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
250 DATA  25,25,25,25,25,25,25,25,25,25,25,25,50,50,50,50,50,50,50,50,50,50
260 POKE IX+ 8,RND(1)*4:POKE IX+11,1:K=30-R:IF K<5 THEN K=5
270 POKE IX+ 4,K:POKE &HE043,R:POKE &HE1DD,K:POKE IX+12,0:POKE IX+13,0
280 POKE IX+15,0:DEFUSR=&HE000:DEFUSR1=&HE269:DEFUSR2=&HE0BE
290 D=&HF350:FOR I=0 TO 24:FOR J=D TO D+39:IF PEEK(J)=40 THEN POKE J,56
300 NEXT:D=D+120:NEXT:POKE IX+6,0:LOCATE 9,20:PRINT "PUSH ANY KEY";
310 A$=INPUT$(1):LINE(9,20)-(20,20),CHR$(0),7
320 REM ◢◢◢ ｹﾞｰﾑ ﾖｰ ◢◢◢
330 A=USR(0)
340 A=PEEK(IX+3):ON A GOTO 350,380,490
350 D!=PEEK(IX+9)+PEEK(IX+10)*256:FOR I=135 TO 127 STEP -1:FOR J=0 TO I/2
360 BEEP 1:POKE D!,236:POKE D!,I:NEXT:BEEP 0:NEXT:R=R+1:IF R>49 THEN 1280
370 OUT 81,43:POKE &HE26B,6-PEEK(IX+13):A=USR1(0):GOTO 130
380 FOR I=7 TO 1 STEP -1:LINE(1,22)-(30,22),"*",I:BEEP 1:FOR J=0 TO I*50
390 NEXT:BEEP 0:NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT:L=L-1:IF L GOTO 130
400 S!=(PEEK(IX)AND&HF)+(PEEK(IX)AND&HF0)*.625+(PEEK(IX+1)AND&HF)*100+(PEEK(IX+
)AND&HF0)*62.5+(PEEK(IX+2)AND&HF)*10^3+(PEEK(IX+2)AND&HF0)*6250
410 IF HS!<S! THEN HS!=S!:LOCATE 8,18:PRINT "YOU GOT HI-SCORE"
420 FOR I=7 TO 1 STEP -1:COLOR I
430 LOCATE 0,5:PRINT "■■■■ ■■■■"
440 LOCATE 0,6:PRINT "■■■■ ■■■■"
450 LOCATE 0,7:PRINT "■■■■ ■■■■"
460 FOR J=0 TO 400:NEXT J,I:COLOR 7:A$="PUSH ANY KEY"
470 FOR I=1 TO  12:LOCATE I+10,20:PRINT MID$(A$,I,1);:BEEP 1:BEEP 0
480 FOR J=0 TO 100:NEXT J,I:A$=INPUT$(1):GOTO 120
490 A$="ﾌｫﾛｰ ﾐｰ ♥":BEEP 1:LOCATE 10,20:PRINT "ﾎﾟﾘｰﾌﾟ ｾﾂﾀﾞﾝ":K=1:FOR I=17 TO 21
500 FOR J=1 TO 30:LOCATE J,I:PRINT MID$(A$,K,1):K=K+1:IF K=10 THEN K=1
510 BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I:FOR I=17 TO 21:FOR J=1 TO 30:BEEP 1:BEEP 0
520 LOCATE J,I:PRINT CHR$(0);:NEXT J,I:LINE(32,19)-(36,20)," ",B
530 POKE IX+11,0:A=USR2(0):GOTO 340
540 REM ◢◢◢ ﾏｼﾝｺﾞ ﾉ ﾃﾞｰﾀｰ ◢◢◢
550 DATA DD,21,00,E5,21,E4,FD,11,14,F4,DD,46,04,DD,70,05, 1911
560 DATA D5,11,F1,E0,CD,12,E1,DB,00,FE,BF,CC,3A,E1,FE,EF, 2787
570 DATA CC,2E,E1,11,E5,E0,DD,7E,06,EE,01,20,03,11,EB,E0, 2048
580 DATA DD,77,06,CD,12,E1,CD,D9,E1,D1,CD,05,E2,DD,46,05, 2382
590 DATA 10,CB,06,01,DD,70,05,EB,36,00,3E,2F,32,BA,E1,CD, 1628
600 DATA AE,E1,B7,CC,FD,E1,22,09,E5,DD,7E,08,B7,CA,46,E1, 2571
610 DATA FE,01,CA,4E,E1,FE,02,CA,56,E1,01,76,00,09,47,7E, 1854
620 DATA FE,95,CA,A9,E1,FE,5A,CA,5D,E1,FE,A5,CA,69,E1,FE, 3068
630 DATA DB,CA,81,E1,FE,FF,CA,75,E1,FE,96,CA,64,E2,36,EC, 3050
640 DATA CD,D9,E1,01,0A,06,CD,E5,E1,22,09,E5,EB,CD,05,E2, 2266
650 DATA DD,46,05,05,C2,44,E0,D9,3A,0B,E5,B7,CA,BE,E0,21, 2134
660 DATA 0C,E5,01,04,00,CD,C9,E1,3A,0C,E5,B7,28,0F,21,02, 1449
670 DATA E5,11,34,F4,06,03,CD,F7,E0,D9,C3,0A,E0,3A,0D,E5, 2173
680 DATA FE,05,28,0C,06,00,87,4F,21,28,FC,09,36,1F,18,DE, 1196
690 DATA DD,36,03,03,C9,C7,CE,07,F0,11,71,70,EC,7C,17,11, 1776
700 DATA 0F,00,00,00,00,00,00,7E,2B,4F,E6,F0,0F,0F,0F,0F, 793
710 DATA F6,30,12,13,13,79,E6,0F,F6,30,12,13,13,05,C2,F7, 1512
720 DATA E0,C9,E5,06,02,EB,1B,C5,06,00,0E,03,13,ED,A0,EA, 1794
730 DATA 1C,E1,EB,01,72,00,09,EB,C1,10,EC,EB,E1,C9,E5,01, 2183
740 DATA CA,FD,A7,ED,42,E1,C8,2B,2B,C9,E5,01,04,FE,A7,ED, 2529
750 DATA 42,E1,C8,23,23,C9,01,7A,00,ED,42,C3,6E,E0,01,76, 1836
760 DATA 00,ED,42,C3,6E,E0,01,7A,00,09,C3,6E,E0,3E,03,90, 1702
770 DATA DD,77,08,2A,09,E5,C3,56,E0,78,EE,01,DD,77,08,2A, 1882
780 DATA 09,E5,C3,56,E0,3E,02,80,DD,77,08,2A,09,E5,C3,56, 1844
790 DATA E0,3E,03,90,DD,77,08,E5,01,78,00,09,7E,FE,95,28, 1709
800 DATA 17,FE,DB,C2,9C,E1,FE,96,28,08,18,EF,36,DB,E1,C3, 2479
810 DATA 8E,E0,CD,49,E2,C3,8E,E0,E1,DD,36,03,02,C9,C5,3E, 2396
820 DATA 16,47,87,87,4F,87,80,81,3C,FE,2F,D2,B1,E1,32,B0, 2033
830 DATA E1,E6,F0,0F,0F,0F,0F,C1,C9,7E,81,27,77,23,7E,88, 1859
840 DATA 27,77,23,7E,C6,00,27,77,C9,C5,0E,30,06,1D,10,FE, 1440
850 DATA 0D,20,F9,C1,C9,C5,3E,20,D3,40,CD,F8,E1,AF,D3,40, 2382
860 DATA CD,F8,E1,0D,20,F0,C1,C9,C5,10,FE,C1,C9,23,23,7E, 2414
870 DATA B7,C8,2B,2B,C9,3A,0F,E5,A7,20,11,DB,09,FE,BF,C0, 2053
880 DATA DD,36,0F,01,E5,01,EE,00,ED,42,18,0C,E5,2A,10,E5, 1614
890 DATA 36,00,01,78,00,A7,ED,42,7E,FE,5A,28,16,FE,EC,CA, 1869
900 DATA 62,E2,FE,DB,28,13,36,96,22,10,E5,E1,01,0C,20,CD, 1814
910 DATA E5,E1,C9,DD,36,0F,00,E1,C9,DD,36,0F,00,36,00,01, 1716
920 DATA 01,60,CD,E5,E1,10,FB,21,00,E5,01,01,00,CD,C9,E1, 1918
930 DATA E1,C9,E1,E1,DD,36,03,01,C9,01,00,04,21,00,E5,CD, 1828
940 DATA C9,E1,C9,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00, 2157
950 REM ◢◢◢ ﾏｼﾝｺﾞ ﾉ ｶｷｺﾐ ◢◢◢
960 WIDTH 36,20:PRINT CHR$(12);CHR$(7);TAB(5);"ｼﾊﾞﾗｸｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ .ﾏｼﾝｺﾞ ﾖﾐｺﾐﾁｭｳ"
970 RESTORE 550:L=550:FOR I=&HE000 TO &HE272 STEP 16:B=0
980 FOR J=I TO I+15:READ P$:P=VAL("&H"+P$)
990 POKE J,P:POKE &HF300,P:BEEP PMOD2:B=B+P:NEXT:READ C
1000 IF C=B THEN L=L+10:NEXT:RETURN
1010 OUT 81,43:PRINT CHR$(7);"ERROR in ";L:BEEP 0:END
1020 REM ◢◢◢ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞﾓ ◢◢◢
1030 COLOR 5,32,0:WIDTH 80,25:PRINT CHR$(12);:COLOR 7
1040 PRINT TAB(23);"■■■■■■■■■"
1050 PRINT TAB(23);"■■■■■■■■■"
1060 PRINT TAB(23);"■■■■■■■■■"
1070 PRINT TAB(23);"■■■■■■■■■"
1080 PRINT TAB(23);"■■■■■■■■■"
1090 A$(0)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1100 A$(1)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1110 A$(2)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1120 A$(3)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1130 A$(4)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1140 A$(5)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1150 A$(6)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1160 FOR I=128 TO 135:FOR J=0 TO 70
1170 A=RND(1)*7:B=RND(1)*49+1:A$=MID$(A$(A),B,1):IF A$=" " THEN 1170
1180 LOCATE B+10,A+8:COLOR RND(1)*7+1:PRINT CHR$(I):BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I
1190 COLOR 5:FOR I=0 TO 6:LOCATE 11,8+I:PRINT A$(I):NEXT:COLOR 1
1200 A$(0)="┌─┐┌─┐┌─┐┌─┐ ":A$(1)="├┘├┤├┘ | ":A$(2)="└ ┘└┘└ ┴ "
1210 FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 13:A$=MID$(A$(I),J,1):FOR K=65 TO 40+J STEP -1
1220 LOCATE K,16+I:PRINT A$:NEXT:BEEP 1:BEEP 0:COLOR 4:LOCATE K,16+I:PRINT A$
1230 COLOR 1:NEXT J,I:A$(0)="┬──┬   ┬──┬":A$(1)=" | |    | | "
1240 A$(2)="┴──┴   ┴──┴":FOR I=0 TO 2:COLOR 2:FOR J=0 TO I
1250 LOCATE 55,18-I+J:PRINT A$(J):BEEP 1:FOR K=0 TO 300:NEXT:BEEP 0:NEXT J,I
1260 COLOR 7:LOCATE 22,23:PRINT "HIT RETURN KEY TO START";:LINE 23,1
1270 IF INPUT$(1)=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 1270
1280 PRINT CHR$(12);CHR$(7);"You are GREAT !!!"
```

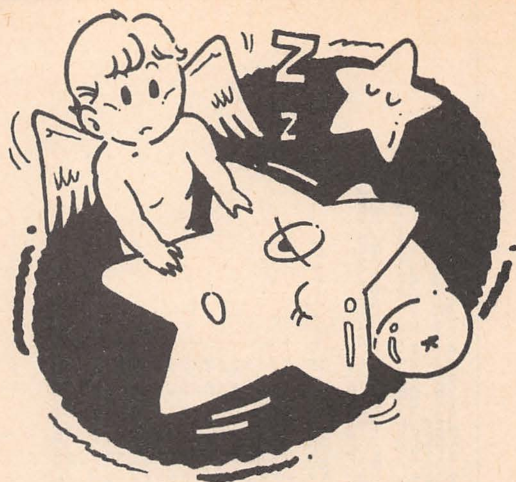
★かえ歌シリーズ："丘を越えて"のふしで，♪ド・ク・ターのあたまはホンガラカーにはげーてー，たのしい心♪（大阪府堺市・みのっち13才）……【影：ハッハッ。"ホンガラカ"なんて，気持ちよくはげそうですね。Dr.D：ムッ！】

PC-8001mkII/SR用

B.Bコーナー優秀作

SLEEP STAR
スリープ スター

藤原　裕二



内　容

これは，85年3月号の「影のBLACK　BOX」を見て作ったものです。最近，機械語の勉強をやっていて，USR関数くらいならなんとか使えるので，キャラクタの表示に使ってみました。

STORY

（ゲームにするのが難しいところがあったので，かなり変えてしまった）

お空のお星様は，時々いねむりをしてしまいます。そこで，星の天使プーは，お星様を起こしてあげるのです。

CHECKER FLAG

編：Dr.，「BLACK　BOX」のゲームがきましたよ。

Dr.D：なかなか良いできじゃ。キャラクタの表示にマシン語を使ったのはよい。また，よく使う数，たとえば&h8000などは，変数にしておくと入力ミスもなくなるし，スピード・アップにもつながるぞ。

ルール

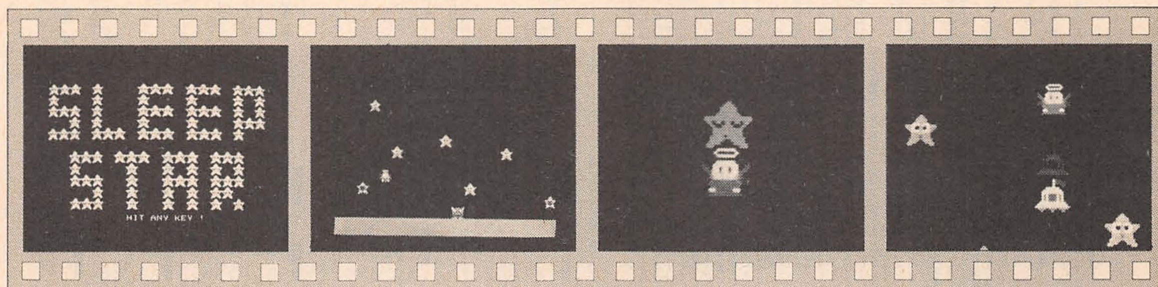
プーをテン・キーの8246で，上下左右に操作して，デビラーに当たらないように，寝ているお星様を起こします。起こしかたは，星にくっついて，方向のキーを押したままで，スペース・キーを押してください。

スーパー・スターを取ると，一定時間デビラーが静止するので，それをうまく使って，星を起こしてください。

星が三つ寝てしまうと，プーくんは1人減ってしまいます。デビラーは，時々UFOに乗って追いかけてきます。UFOはしぶといので，スーパー・スターを取って，できるだけ離れておいたらいいでしょう。一定時間たつと，またもとのデビラーにもどります。

面は，星座の形になっていて，5面あります。星の数×2個の星を起こすと面クリアです。

面クリアごとに，ボーナス・ゲーム（123キーを使ってのモグラたたきです。早く押せば点が高い）と，ニュータイプ・テスト（1か2を押して，PCの乱数と合えば，プーくんが1人もらえる）があります。



《写真1》お星様で作ったタイトル画面

《写真2》1面はカシオペア座。がんばれプー君

《写真3》寝ているお星様を起こしてください

《写真4》デビラーがUFOに乗って追ってくる

★ダジャレ特集：若嶋津さん，お湯わかします？ハイ，わかします。（埼玉県南埼玉郡・いっちゃんと1年前わかれた白岡のやっちゃん13才）……【影：このシャレ，編集長にわかします？（わかります？）。く，くるしいー。】

SLEEP STARのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40
20 CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3:CLEAR 300,&HCFFF:DEFINT A-Z
30 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
40 DEF USR=&HD000:DEFUSR1=&HD060:DEFUSR2=&HD0C0:DEFUSR3=&HD120:DEFUSR4=&HD180
50 DIM AA%(80),BB%(33),C%(33),D%(33),A(13),B(13)
60 LOCATE 13,10:COLOR 6:PRINT "♥ 5ﾎ ﾏｯﾃﾈ ♥"
70 GOTO 580
80 SC=0:PU=3:FOR ST=1 TO 5:K3=0:K1=1
90 READN$:FOR I=1 TO 3+ST*2:READA(I),B(I):NEXT:FOR I=1 TO 2:READSX(I),SY(I):NEXT   ―ステージの名前とデータ読み込み
100 GOSUB 1170:K=0:K2=0
110 TX=304:TY=160:W=&H8000+TY*80+TX/4:U=USR2(W)
120 FORI=1TO4:FORJ=2TO3:FORP=0TO45:BEEPPMODJ:NEXTP,J,I
130 '[redacted] ﾒｲﾝ [redacted]
140 C=INP(0):D=INP(1)
150 X1=((C=191)*(X<304)-(C=239)*(X>0))*16                  ―移動の式
160 Y1=0:IFX1=0THENY1=((C=251)*(Y<160)-(D=254)*(Y>0))*16
170 E=E+1:IFE=2THENE=0
180 X=X+X1:Y=Y+Y1:XY=&H8000+Y*80+X/4
190 PO=STATUSPOINT(X+8,Y+10):IFINP(9)=191ANDPO=2THENFORI=1TO2:BEEP1:FORP=1TO100:
BEEP0:NEXTP,I:U=USR4(XY):CMD PUT@(X,Y),AA%(40):K=K-1:SC=SC+50:IFK3>1THEN 400   ―星を起こした
200 P1=STATUSPOINT(X+6,Y+5):IFSTATUSPOINT(X+8,Y+8)=2THENX=X-X1:Y=Y-Y1:GOTO 230
210 AB=&H8000+(Y-Y1)*80+(X-X1)/4:U=USR4(AB)                 ―自分を消して写す
220 IFE=0THENU=USR(XY) ELSEU=USR1(XY)
230 IF P1=1THEN S1=1:S2=0:FORI=1TO99:BEEPIMOD3:NEXTI
240 IF S1=1THENS2=S2+1:GOTO 340
250 IF RND(1)*50>49.9THENSW=1:S3=0                          ―UFOをだすか
260 IF SW=1THENS3=S3+1:IFS3=20THENS3=0:SW=0
270 X2=(-(X>TX)+(X<TX))*16                                  ―敵の移動の式
280 Y2=0:IFX2=0THENY2=(-(Y>TY)+(Y<TY))*16
290 IFSW=0THENIF RND(1)>.6THENFORI=1TO50:NEXT:GOTO 340
300 IFSW=1THENFORI=1TO10:BEEP1:BEEP0:NEXTI
310 YX=&H8000+TY*80+TX/4:U=USR4(YX)
320 TX=TX+X2:TY=TY+Y2:IFSTATUSPOINT(TX+7,TY)=2THENTX=TX+X2:TY=TY+Y2   ―敵を消して写す
330 YX=&H8000+TY*80+TX/4:IF SW=0THENU=USR2(YX) ELSEU=USR3(YX)
340 IF X=TXANDY=TYTHENU=USR(YX):GOTO 1290
350 K2=K2+1:IF K2=20-ST THENK2=0:CMD LINE(A(K1)*16,B(K1)*16)-(A(K1)*16+15,B(K1)*
16+15),0,BF:CMD PUT@(A(K1)*16,B(K1)*16),AA%:K=K+1:K1=K1+1:IFK1=ST*2+4THENK3=K3+1
:K1=1                                                        ―ステージ・クリアしたかどうか
360 IFK=3THEN1290
370 IFS2=30-STTHENS1=0
380 GOTO 140
390 '[redacted] ｸﾘｱｰ [redacted]
400 WIDTH40:LOCATE 8,10:COLOR3:PRINT "STAGE";ST;" CLEAR !!"
410 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:SC=SC+500*ST:CMD CLS3
420 LOCATE10,4:COLOR5:PRINT "BONUS GAME"
430 FORI=104TO184STEP40:CMD LINE(I,88)-(I+32,120),2,B:NEXTI
440 LOCATE14,16:COLOR7:PRINT "1     2     3"
450 LOCATE 10,21:PRINT "HIT ANY KEY"                          ―ボーナス・ゲーム
460 IF INKEY$=""THEN460
470 FORI=1TO10:Z=RND(1)*3+1:F=&H9E00+(72+Z*40)/4:U=USR2(F):QP=100
480 IFVAL(INKEY$)=ZTHENBO=BO+ST*QP:FORU=1TO20:BEEP1:BEEP0:NEXTU:GOTO 500
490 QP=QP-1:GOTO 480
500 U=USR4(F):NEXT I:LOCATE10,6:COLOR2:PRINT "BONUS SCORE";BO:SC=SC+BO:BO=0
505 FOR I=1TO1000:NEXT I:CMD CLS3:LOCATE3,8:COLOR 4
510 PRINT"ﾆｭｰﾀｲﾌﾟ ﾃｽﾄ! push 1 or 2 ";:M$=INPUT$(1):PRINT:IFINT(RND(1)*2)+1=MTHEN
PRINT "ｱｯﾀﾘｨｰ ﾌﾟｰｸﾝﾗ ｲｯﾋﾟｷ ｱｹﾞﾖｳ!":PU=PU+1 ELSEPRINT "ﾊｽﾞﾚ ﾏﾀ ﾁｮｳｾﾝｼﾃﾈ."
520 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:NEXTST
530 FORJ=1TO3:FORI=9TO2STEP-1:FORP=1TO40:BEEPPMODI:NEXTP,I,J
540 CMD CLS3:WIDTH40                                          ―全面クリアの処理
550 LOCATE 5,9:COLOR5:PRINT "You are very good player.":LOCATE5,14:COLOR3:PRINT
"Program by FUJISAN SOFT. 1985"
560 END
570 '[redacted] ｼｮｷ [redacted]
580 FOR I=0 TO 40 STEP 40:FOR J=0 TO 33:READ AA%(J+I):NEXT J,I   ―動かないキャラクタ・データ読み込み
590 FOR I=0 TO 33:READ BB%(I):NEXT I
600 FOR I=0 TO 33:READ C%(I):NEXT I
610 FOR I=&HD000 TO &HD120 STEP &H60:RESTORE 770:FOR J=0 TO 31:READ A$:POKE I+J,
VAL("&H"+A$):NEXT J,I
620 POKE &HD067,&H80:POKE&HD0C7,&HE0:POKE&HD127,&H40:POKE&HD128,&HD1   ―マシン語読み込み(動くキャラクタを写すもの)
630 FOR I=&HD020 TO &HD140 STEP &H60:FOR J=0 TO 63:READ A$:POKE I+J,VAL("&H"+A$)
:NEXT J,I
640 FOR I=&HD180 TO &HD19F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
650 '[redacted] ﾌﾟﾛﾛｰｸﾞ [redacted]
660 CMD CLS:OUT 81,0:RESTORE1000
670 FOR I=0 TO 10:READ A$:FOR J=0 TO 19:IF MID$(A$,J+1,1)="1" THEN CMD PUT@(J*16
,I*16),AA%:BEEP1:BEEP0                                        ―タイトル
680 NEXT J,I:WIDTH40
690 FOR I=1 TO 7:LOCATE 13,23:BEEP1:COLOR I:PRINT "HIT ANY KEY !":BEEP0
700 IF INKEY$<>"" THEN 80 ELSE NEXT I:GOTO 690
710 '[redacted] PUT ﾃﾞｰﾀｰ [redacted]
720 DATA 32,16,512,128,2560,160,10752,168,10752,168,-22016,170,-21846,-21846,-21
846,-21846,-24024,10378,2570,-24416,-22014,-32598,-22014,-32598,-22270,-32598,-2
2006,-24406,-22518,-24534,-24534,-22518,42,-22528
730 DATA 32,16,512,128,2560,160,10752,168,10752,168,-22016,170,-342,-21825,-1570
2,-21885,-15830,-22397,-502,-24385,-22014,-32598,-22270,-32662,-22270,-32662,-22
006,-24406,-22518,-24534,-24534,-22518,42,-22528
740 DATA 32,16,512,128,2560,160,10752,168,10752,168,-16640,254,21931,-5547,16555
,-5627,17709,30805,16397,28677,21761,16453,16385,16389,21763,-16299,-2806,-24481
,-21494,-24518,-24534,-22518,42,-22528
750 DATA 32,16,10752,168,-22014,-32598,-22006,-24406,-21974,-22358,-1494,-22353,
-20821,-5446,-21846,-21846,-21846,-21846,-81,-1281,-81,-1281,-1365,-5457,-5590,-
22357,-16598,-22274,-22006,-24406,-22014,-32598,10752,168
760 '[redacted] ｷｬﾗｸﾀ ｳﾂｽ [redacted]
770 DATA 5E,23,56,EB,D3,5C,11,20,D0,06,10,0E,04,1A,77,23     ―キャラクタを写すルーチン
780 DATA 13,0D,20,F9,D5,11,4C,00,19,D1,10,EF,D3,5F,C9,00
790 '[redacted] ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀｰ [redacted]
800 DATA 00,3F,FC,00,00,C0,03,00,00,3F,FC,00,00,00,00,00
810 DATA 80,3F,FC,02,A0,FF,FF,0A,A8,F3,CF,2A,2A,F3,CF,A8
820 DATA 0A,FF,FF,A0,02,BF,FE,80,00,55,55,00,01,55,55,40
830 DATA 01,55,55,40,03,D5,57,C0,01,55,55,40,05,55,55,50
840 DATA 00,3F,FC,00,00,C0,03,00,00,3F,FC,00,00,00,00,00
850 DATA 00,3F,FC,00,00,FF,FF,00,00,F3,CF,00,00,F3,CF,00
860 DATA 00,FF,FF,00,AA,BF,FE,AA,AA,55,55,AA,89,55,55,62
870 DATA 01,55,55,40,03,D5,57,C0,01,55,55,40,05,55,55,50     ―上のデータ
880 DATA 50,00,00,05,D4,15,54,17,F5,55,55,5F,35,55,55,5C
890 DATA 37,D5,57,DC,17,F5,5F,D4,15,C1,43,54,15,41,41,54
900 DATA 15,55,55,54,14,15,54,14,14,31,4C,14,05,00,00,50
910 DATA 01,40,01,40,00,55,55,00,2A,A8,2A,A8,AA,A8,2A,AA
920 DATA 00,00,D5,00,00,00,D5,50,00,00,D5,50,00,00,C0,50
930 DATA 00,3F,FC,00,00,FF,FF,00,03,FF,FF,C0,03,75,5D,C0
940 DATA 03,75,5D,C0,03,75,5D,C0,03,75,5D,C0,0F,FF,FF,F0
950 DATA 3F,FF,FF,FC,FF,FF,FF,FF,2A,8A,A2,A8,0A,02,80,A0
960 '[redacted] ｷｬﾗｸﾀ ｹｽ [redacted]
970 DATA 5E,23,56,EB,D3,5C,06,10,0E,04,36,00,23,13,0d,20     ―キャラクタを消すルーチン
980 DATA F9,D5,11,4C,00,19,D1,10,EF,D3,5F,C9,00,00,00,00
990 '[redacted] ﾄﾋﾞﾗ ﾃﾞｰﾀｰ [redacted]
1000 DATA 11101000111011101110
1010 DATA 10001000100010001010
1020 DATA 11101000111011101010
1030 DATA 00101000100010001110
1040 DATA 11101110111011101000
1050 DATA 00000000000000000000                               ―タイトルのデータ
1060 DATA 00111011101110111000
1070 DATA 00100001001010101000
1080 DATA 00111001001110111000
1090 DATA A0001001001010110000
1100 DATA 00111001001010101000
1110 DATA ｶｼｵﾍﾟﾔｻﾞ,3,1,11,8,9,4,5,5,14,5,2,8,18,9
1120 DATA ﾎｸﾄｼﾁｾｲ,5,2,2,4,8,2,11,3,14,7,11,6,15,4,7,9,17,2
1130 DATA ｵﾘｵﾝｻﾞ,4,1,6,5,4,9,7,5,15,3,10,1,10,9,8,5,17,7,1,6,12,1   ―面のデータ
1140 DATA ﾊｸﾁｮｳｻﾞ,5,2,3,8,3,4,6,7,12,2,8,5,11,3,7,2,13,1,12,9,17,5,3,1,17,9
1150 DATA ｻｿﾘｻﾞ,1,3,2,7,5,9,3,6,3,1,8,7,14,6,13,3,14,1,14,4,11,5,18,7,18,9,1,6,1
3,1
1160 '[redacted] ｼｮｷ 2 [redacted]
1170 CMD CLS 3:WIDTH40
1180 LOCATE 12,7:COLOR 2:PRINT "♥♥♥ ";N$;" ♥♥♥":LOCATE 12,12:COLOR 6:PRINT "SCOR
E···";SC:LOCATE 12,16:COLOR 1:PRINT "PUU·····";PU             ―ゲーム前のスコアなどの表示
1190 FOR I=1 TO 1500:NEXT I:CMD CLS:S1=0
1200 OUT 81,0
1210 CMD LINE(0,176)-(319,199),2,BF
1220 FOR I=1 TO 3+ST*2
1230 CMD LINE(A(I)*16,B(I)*16)-(A(I)*16+15,B(I)*16+15),0,BF:CMD PUT@(A(I)*16,B(I
)*16),AA%(40)
1240 BEEP1:BEEP0:NEXT I                                       ―ステージを作る
1250 X=144:Y=80:V=&H8000+Y*80+X/4:U=USR(V)
1260 FOR I=1TO2
1270 CMD PUT@(SX(I)*16,SY(I)*16),BB%:NEXT I
1280 RETURN
1290 FOR I=0 TO 15:CMD LINE(X,Y+I)-(X+15,Y+I),0:FOR P=1 TO 6:BEEP PMOD (I/5+2):N
EXT P,I:BEEP0                                                 ―やられたときの処理
1300 PU=PU-1:IF PU=0 THEN 1330
1310 GOTO 100
1320 '[redacted] ｴﾋﾟﾛｰｸﾞ [redacted]
1330 FORI=2TO7:FORP=0TO84:BEEPPMODI:NEXTP,I
1340 WIDTH40:CMD CLS3
1350 CMD LINE(0,0)-(319,111),3,BF:CMD LINE(0,112)-(319,199),2,BF
1360 LOCATE1,21:COLOR2
1370 FORI=1TO35:PRINT MID$("ｿｼﾃ ﾅﾆｺﾞﾄﾓ ﾅｶｯﾀｶﾉﾖｳﾆ ｱｻｶﾞ ｸﾙﾉﾃﾞｱｯﾀ.",I,1);:BEEP1:BEE
P0:NEXT I
1380 FOR I=86 TO 16 STEP-10
1390 CMD LINE(154,I+10)-(170,I+25),3,BF
1400 CMD PUT@(154,I),C%
1410 FOR P=1 TO 300:NEXT P
1420 NEXT I
1425 LOCATE 10,10:PRINT"SCORE:";SC
1430 FOR I=1 TO 3000:NEXT I:CMD CLS3:GOTO 660
```

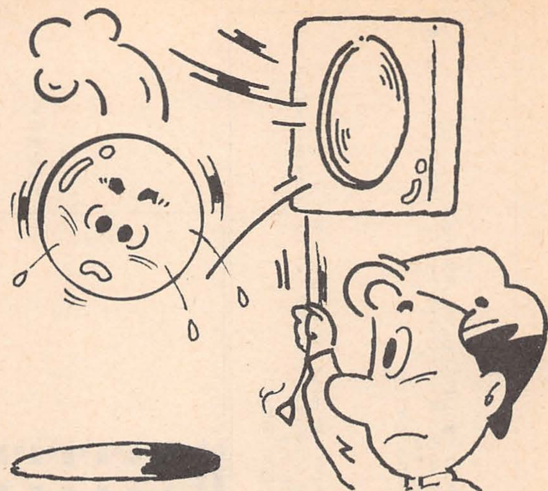
★編さんに一言，編さん，このごろ影さんに似てきましたねぇー。それに，編集長，出番が少なくなってきましたねぇー。(福島県二本松市・**メガネッ子15才**)……【**影**：編集長，出番ですよー。編集長ー。**編集長**：わっ！】

PC-8801/mkII/SR用

FAN & BALL

ファン　ボール

阪田　光幸



プログラムを打ち込んだら，RUNしてください。画面の左右上部に，ファンが現われます。このファンを回して，中央のボールを左右に動かし，最下部のフラッグまで運ぶという，簡単なゲームです。

†遊びかた

画面が現われたら，ファンの位置を考えます。左右のファンの位置が，同じ高さの場合は，ファンは回転しないので注意してください。

左のファンは，テン・キーの7で上へ，1で下へ動きます。右のファンは，9で上へ，3で下へ移動します。つぎに，ファンを回転させます。右のファンを回転させると，ボールはもちろん左方向へ移動し，左のファンを回転させると，右方向へ移動します。

左のファンを回転させるには，4，右のファンを回転させるには，6のキーを押してください。ファンが回転を始めると，下方の赤い棒が，伸び縮みするので，タイミングを見はからって，スペース・キーを押してください。このときの赤い棒の長さにより風力が決定し，その分だけボールが移動します。ボールは，各段とも，穴の上で止まらない場合は，落ちませんので，慎重に，タイミングをはかってください。両はしからでた場合は，ゲーム・オーバーです。

スコアは，スペース・キーを押した回数×10点です。少ないほうが，トップ・スコアとなります。

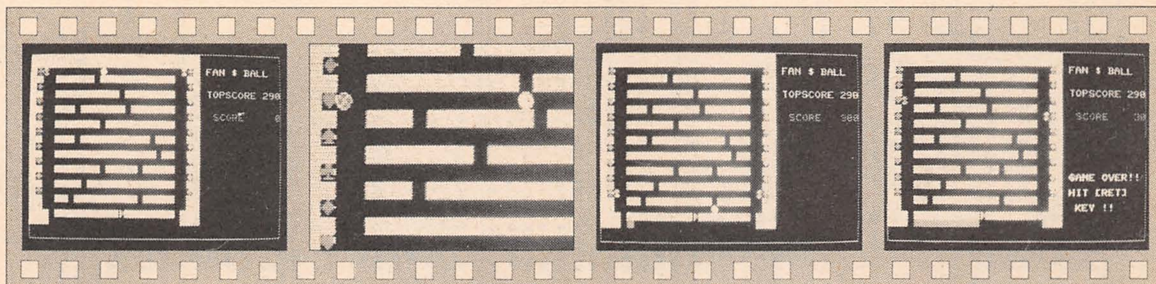
†プログラムについて

1250行以降のDATAは，PUT文のためのグラフィック・データです。

それらは，50行～110行で各配列に読み込まれていきます。そして，1,000行からのDATAにより，ブロックを画面に配置して，その場所を示す位置座標(J,I)よりA(J,I)の値に，フラグ〝1〞を入れます。それ以外は，〝0〞となります。この配列変数の値により，ボールが落下するかを判断します。それは，370行です。つまり，現在ボールがブロック上か，穴の上にあるかをこの配列変数によって，読み取っています。

《第1表》変数表(配列変数)

FO%	FANたてデータ
FS%	FANよこデータ
BA%	BALLデータ
BL%	BLOCKデータ
CL%	CLS(消去)データ
FL%	フラッグ・データ
A	画面上位置のフラグ



《写真1》左右の上部にあるのがファンです

《写真2》ファンを回して，ボールを穴に！

《写真3》よし，もう一息でフラッグだ！

《写真4》勢いがよすぎてゲーム・オーバー

★おい，こらっ，ここを読むな！おい，読むなってば，あ～あ，とうとう全部読みやがって！（東京都足立区・なかのっち12才）……【影：ぷっ！なんだこれは。編：でも，本当に読まない人もいるよ，きっと。影：読めない人も…。】

FAN&BALLのプログラム・リスト

```
10 '-------- FAN & BALL -- S.60.2.27 -- BY M.Sakata -------
20 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:SCREEN 0,0:DEFINT A-Z
30 DEF FNX(XB)=XB/16:DEF FNY(YB)=YB/8+1
40 DIM FO%(26),FS%(26),BA%(26),BL%(26),CL%(26),FL%(26)
50 RESTORE 1250
60 FOR I=0 TO 26:READ FO%(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 26:READ FS%(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 26:READ BA%(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 26:READ BL%(I):NEXT
100 FOR I=0 TO 26:READ CL%(I):NEXT
110 FOR I=0 TO 26:READ FL%(I):NEXT
120 DIM A(26,22):TS=999:GOTO 140
130 IF TS>SC THEN TS=SC
140 CLS 3:SC=0:RESTORE 1000
150 FOR I=0 TO 22 :READ A$:FOR J=0 TO 26:A1$=MID$(A$,J+1,1)
160 IF A1$="■" THEN A(J,I)=1:XD=J*16:YD=I*8:PUT (XD,YD),BL%
170 NEXT J:NEXT I
180 LINE(0,0)-(639,199),4,B
190 COLOR 4:FOR I=0 TO 9:READ A$:LOCATE 1,(I+1)*2:PRINT A$:NEXT
200 FOR I=0 TO 9:READ A$:LOCATE 25,(I+1)*2:PRINT A$:NEXT
210 XL=32:YL=16:PUT (XL,YL),FO%
220 XR=384:YR=16:PUT (XR,YR),FO%
230 XB=176:YB=16:PUT (XB,YB),BA%
240 PUT (224,168),FL%
250 COLOR 5:LOCATE 28,2:PRINT "FAN $ BALL"
260 '---------- main ------------
270 COLOR 6:LOCATE 28,5:PRINT USING "TOPSCORE ###";TS
280 COLOR 2:LOCATE 28,8:PRINT USING " SCORE   ###";SC:COLOR 7
290 K$=INKEY$
300 IF K$="7" THEN XC=XL:YC=YL:GOSUB *CL:YL=YL-16:GOSUB *DISL
310 IF K$="1" THEN XC=XL:YC=YL:GOSUB *CL:YL=YL+16:GOSUB *DISL
320 IF K$="9" THEN XC=XR:YC=YR:GOSUB *CL:YR=YR-16:GOSUB *DISR
330 IF K$="3" THEN XC=XR:YC=YR:GOSUB *CL:YR=YR+16:GOSUB *DISR
340 IF YL=YR THEN 390
350 IF K$="4" THEN IF YL=YB THEN GOSUB *MOVL
360 IF K$="6" THEN IF YR=YB THEN GOSUB *MOVR
370 IF A(FNX(XB),FNY(YB))=0 THEN XC=XB:YC=YB:GOSUB *CL:YB=YB+8:GOSUB *DISB
380 IF SC>999 THEN *OVER
390 GOTO 270
500 *DISL
510 IF YL<16 THEN YL=16
520 IF YL>160 THEN YL=160
530 PUT (XL,YL),FO%,PSET
540 RETURN
550 *DISR
560 IF YR<16 THEN YR=16
570 IF YR>160 THEN YR=160
580 PUT (XR,YR),FO%,PSET
590 RETURN
600 *CL
610 PUT(XC,YC),CL%,PSET
620 RETURN
630 *DISB
640 IF XB<48 THEN XB=48
650 IF XB>368 THEN XB=368
660 IF YB<16 THEN YB=16
670 IF YB>168 THEN YB=168
680 PUT (XB,YB),BA%:IF YB=168 THEN *OVER
690 RETURN
700 *OVER
710 IF XB=224 THEN LOCATE 28,16:PRINT "LUCKY !!" ELSE LOCATE 28,16:PRINT "GAME O
VER!!":SC=999
720 BEEP:COLOR 7
730 LOCATE 28,18:PRINT "HIT [RET]"
740 LOCATE 29,20:PRINT "KEY !!"
750 A=INP(1)
760 IF A=127 THEN 130
770 GOTO 750
780 *MOVL
790 C=0
800 C=C+1:COLOR 2:LOCATE C+3,22:PRINT "■";:PUT(XL,YL),FS%,PSET
810 S$=INKEY$:IF S$=" " THEN GOSUB *DISL:SC=SC+10:FOR I=1 TO C:XC=XB:YC=YB:GOSUB
 *CL:XB=XB+16:GOSUB *DISB:NEXT:GOTO 840
820 IF C>10 THEN C=0:LOCATE 4,22:PRINT SPC(11)
830 GOSUB *DISL:GOTO 800
840 RETURN
850 *MOVR
860 C=0
870 C=C+1:COLOR 2:LOCATE C+3,22:PRINT "■";:PUT(XR,YR),FS%,PSET
880 S$=INKEY$:IF S$=" " THEN GOSUB *DISR:SC=SC+10:FOR I=1 TO C:XC=XB:YC=YB:GOSUB
 *CL:XB=XB-16:GOSUB *DISB:NEXT:GOTO 910
890 IF C>10 THEN C=0:LOCATE 4,22:PRINT SPC(11)
900 GOSUB *DISR:GOTO 870
910 RETURN
1000 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1010 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1020 DATA "■                         ■"
1030 DATA "■■  ■■■■■■  ■■■■■■■■■■■  ■■"
1040 DATA "■                         ■"
1050 DATA "■■  ■■■■■■■■  ■■■■■■■■■  ■■"
1060 DATA "■                         ■"
1070 DATA "■■  ■■■  ■■■■■■■  ■■■■■■  ■■"
1080 DATA "■                         ■"
1090 DATA "■■  ■■■■■■■■  ■■■■■■■■■  ■■"
1100 DATA "■                         ■"
1110 DATA "■■  ■■■  ■■■■■■■■■■■  ■■■  ■■"
1120 DATA "■                         ■"
1130 DATA "■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■  ■■  ■■"
1140 DATA "■                         ■"
1150 DATA "■■  ■■■■■■■■  ■■■■■■  ■■■■  ■■"
1160 DATA "■                         ■"
1170 DATA "■■  ■■■  ■■■■■■■■■■■■■■■  ■■"
1180 DATA "■                         ■"
1190 DATA "■■  ■■  ■■■■■■■■■■  ■■■■■■  ■■"
1200 DATA "■■                       ■■"
1210 DATA "■■■  ■■■■■■■■■■  ■■■■■■■  ■■■"
1220 DATA "■■■                     ■■■"
1230 DATA ♣,♦,♥,♠,♣,♦,♥,♠,♣,♦
1240 DATA ♣,♦,♥,♠,♣,♦,♥,♠,♣,♦
1250 DATA 16, 8,-8185,-8185,-8185,-961, 16, 16
1260 DATA-961, 16, 16,-16377, 2, 2,-16381, 16384
1270 DATA 16384,-961, 2048, 2048,-961, 2048, 2048,-8185
1280 DATA-8185,-8185, 0
1290 DATA 16, 8, 0, 0, 0, 15420, 15360, 15360
1300 DATA 32382, 16896, 16896,-1,-32384,-32384,-1, 385
1310 DATA 385, 32382, 66, 66, 15420, 60, 60, 0
1320 DATA 0, 0, 0
1330 DATA 16, 8, 16389, 16389,-8185,-22486,-22486,-961
1340 DATA 21589,21589,-385,-1366,-30038,-28673,30037,1365
1350 DATA-28673,-21974,-21974,-385, 21525, 21525,-961,-24574
1360 DATA-24574,-8185, 0
1370 DATA 16, 8,-1, 21853, 21845,-1,-21846,-21854
1380 DATA-1,-161, 80,-1,-21845,-21846,-1, 21845
1390 DATA 21844,-1,-1281, 2560,-1, 21845, 17749,-1
1400 DATA-17750,-21846, 0
1410 DATA 16,8,0,0,0,0,0,0
1420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1440 DATA 0,0,0
1450 DATA 16, 8, 4, 7, 4, 4,-8185, 4
1460 DATA 4,-761, 4, 4,-249, 4, 4,-1017
1470 DATA 4, 4,-8185, 4, 4, 7, 4, 4
1480 DATA 4, 4, 0
```

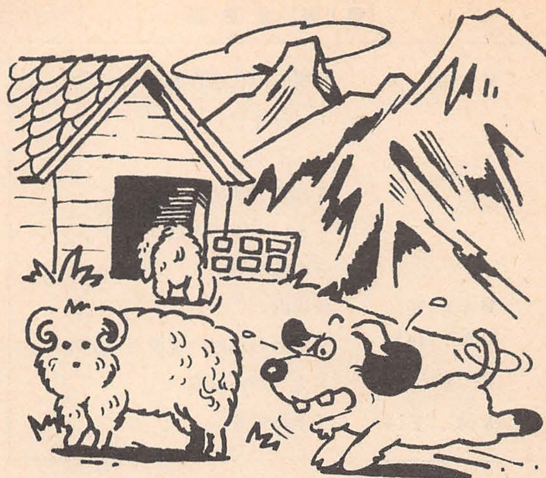
Labels beside the listing: 10–120 初期設定; 130–250 画面設定; 260–390 メイン; 500–910 サブルーチン群; 1000–1220 画面配置用データ; 1230–1240 画面かざりのデータ; 1250–1480 グラフィック・データ: 1250–1280 FANの縦, 1290–1320 FANの横, 1330–1360 BALL, 1370–1400 BLOCK, 1410–1440 CLS, 1450–1480 フラッグ

★今度はマシン語に挑戦しな！と、迷プログラマーT君に言ったら、何を考えたのか、友達を3、4人つれてきて、「今度の相手は強いぞ」とプロレス技の練習を始めた。(静岡県天竜市・**元小出敏克11才**)……**【影：ん！できる。】**

PC-9801/E/F(ROM-BASIC)用

迷える子羊

駿河　なおみ



♣ストーリー

ここは，スイスの山奥の小さな牧場。あたたかい日ざしをあびて，４匹の子羊がのんびりと遊んでいました。でも，もうすぐ日暮れがおとずれます。

あなたはスイスで一番の名牧羊犬ラブ！　さあ，子羊たちをうまく誘導して，小屋へ追い込んでください。ただし，危険な古井戸には，決して近づけてはなりませんぞ。

♣遊びかた

ラブ君が近づくと，子羊は反対の方向に逃げます。ラブ君を上手に操作して，子羊を小屋へと追い込んでください。子羊が古井戸に落ちると，死んでしまって－400点です。

子羊が３匹死んでしまったり，日が暮れてしまうと，ゲーム・オーバーです。子羊が画面からいなくなるごとに，１面クリアになりますが，早くクリアするほど，大きなボーナス点が加算されます。１面ごとに，井戸が一つ増えます。

子羊をまとめて小屋に追い込んだほうが，早く得点も高くなりますが，井戸が散在する所では，１匹または２匹ずつ追い込んだほうが確実です。でも，ときには大事な１匹の子羊を，犠牲にしなければならないことも！　このさい，『１匹の迷える子羊を捜しに』なんて，お慈悲はかけられないのです。

♣操作方法

名犬ラブは，テン・キーで上下左右ななめに移動します。子羊は小屋の入口までくると，自動的に中に入りますので，名犬ラブをうまく操作して，子羊を小屋の入口のほうへ追っていってください。

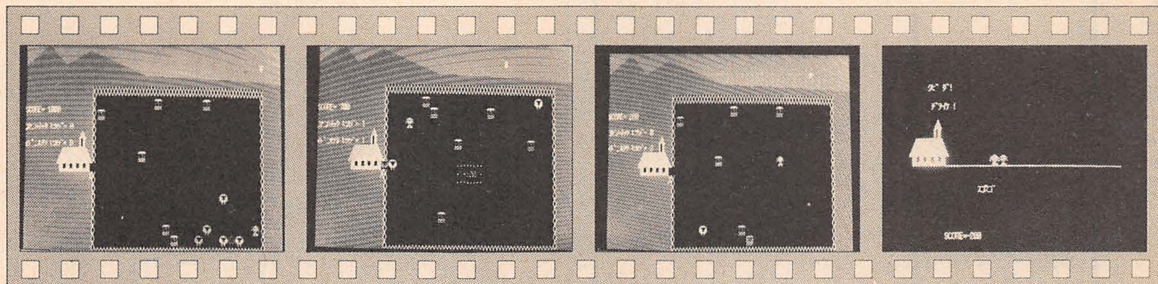
CHECKER FLAG

Dr.D：これはすばらしい!!

編：アイデアが光っていますね。

Dr.D：なにかがなにかを誘導するというゲームは少しはあったが，このゲームは非常によくできておる。ただ，もう少しグラフィックにこってもらいたかったが。作者はモノクロ・ディスプレイしかないとのことだから，やむをえんだろうがな。

影：作者は，女性なのだ♡♡



《写真１》さあ，名犬ラブの活躍がはじまるよ！

《写真２》子羊を小屋へ運ぶ。＋100点です

《写真３》へたに追うと井戸に子羊が落ちるよ！

《写真４》失敗ばかりすると，でていけ!!

★ディグダグのファイガーはブーム後どうなったでしょう。（埼玉県上尾市・山中直樹15才）……【影：なになに，「クオックスとなってドルアーガの塔に出演。現在はドラゴンとしてドラゴンバスターに…」。編：役者やネー。】

《第1表》変数表

MA(20, 14)	牧場内の状態を示すテーブル 1．古井戸 2．子羊 3．名犬ラブ －5．小屋の入口 その他　空白
MAX(20), MAY(14)	牧場内のグラフィックの,位置を求めるための変換テーブル
X，Y	名犬ラブの位置
X(4)，Y(4)	子羊の位置

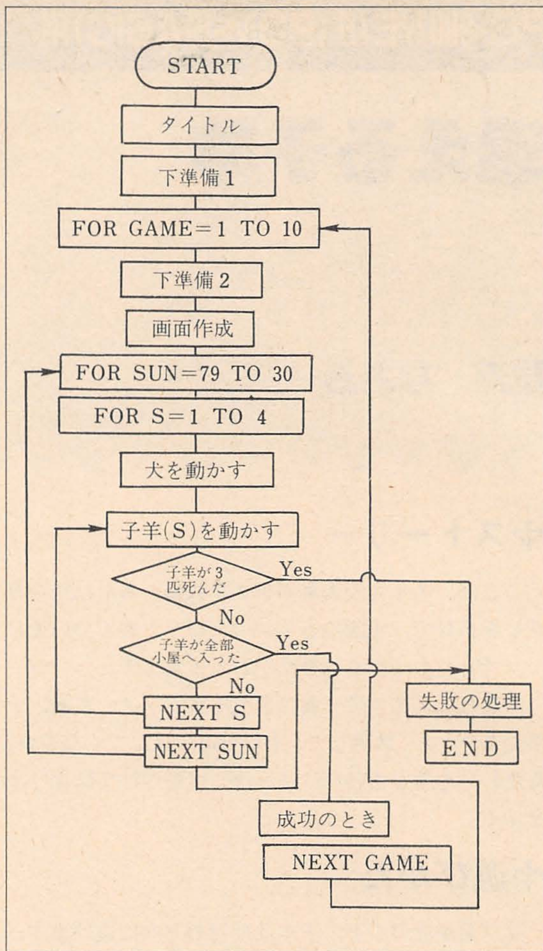
✤改造のアドバイス

1010行のFOR　B＝1　TO　GAME＋5の5の値を増やすと，古井戸の数が増えて難しくなります。もちろん，古井戸の数を減らすと簡単になります。

タイトルに漢字を使用しましたが，漢字ROMのない人は片カナにしてください。

◆

◆



《第1図》フロー・チャート

迷える子羊のプログラム・リスト

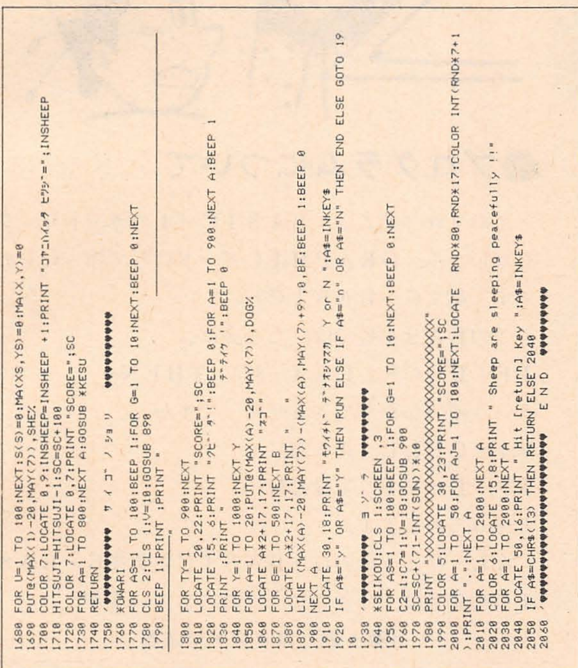
```
10 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:CLS 3:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ main program ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
30 GOSUB *DATARE:GOSUB *TITLE:GOSUB *GAMEN
40 FOR GAME=1  TO 10
50 GOSUB *GAMEN2
60 GOSUB *JUNBI
70 FOR SUN=79 TO 30 STEP -.34
80 LOCATE SUN,2:COLOR 6:PRINT "● "
90 FOR S=1 TO 4
100 GOSUB *DOG:GOSUB *SHEEP
110 IF OCHI=>3 THEN GOSUB 1760
120 IF HITSUJI=0 THEN GOSUB 1940:GOTO 150
130 NEXT S,SUN
140 GOSUB 1760:LOCATE 30,2:PRINT " "
150 NEXT GAME:END
160 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥   ショキチセッテイ   ♥♥♥♥♥♥♥♥
170 *DATARE
180 DIM MA(20,14),MAX(20),MAY(14),IDO(2,40),X(4),Y(4)
190 DIM DOG%(48),SHE%(48),IDO%(48),BONE%(48)
200 FOR A= 1 TO 20:MAX(A)=158+A*20:NEXT A
210 FOR A=1 TO 14:MAY(A)=41+A*10:NEXT A
220 SC=1000
230 FOR A=0 TO 48:READ DOG%(A):NEXT A
240 FOR A=0 TO 48:READ SHE%(A):NEXT A
250 FOR A=0 TO 48:READ IDO%(A):NEXT A:RETURN
260  DATA  20,10,-2047,256,248,-2047,1800,254,-457,14272
270  DATA -14082,29454,28160,24691,29550,3944,223,-8337,28512,26847
280  DATA -20985,-6400,28846,-20761,888,116,29763,17184,10356,0
290  DATA  256,248,0,776,16636,-1021, 832,18684,-24825,1920
300  DATA -32609,-24825, 3976, 159,-24817,3840,2207,0,0
310  DATA  20,10,-1017,1792,252,-1017,16136,-16129,-193,16320
320  DATA -14081, 112,28768,24576,112,-408,-4093,-29698,-272,-2045
330  DATA  2047,-16,-4089,2047,-8,-3953,-28673,-16,-1905,-129
340  DATA  32736,-7937,-129,4072,255,-241,3840,2303,3075,768
350  DATA  12,3075,776,12,3075,768,2060,0,0,20,10,-225,8064,-32513
360  DATA  0,-248,-3841,-1,240,2048,-28672,4096,-32768,-28656
370  DATA  136,144,16,4224,-30576,4096,4096,-32768,4112,136
380  DATA  16,16,4224,-30704,0,32512,-7937,0,8,0
390  DATA -129,15840,-14089,0,32512,-7937,0,8,0,-3785
400  DATA  28576,-14146, 0, 0
410 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥   TITLE ノヒョウジ   ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
420 *TITLE:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:COLOR 5
430 PRINT "        ┌────────────────────┐"
440 PRINT "        │                    │"
450 PRINT "        │   LB!!$(!!$K!!;R!!MS   │"
460 PRINT "        │                    │"
470 PRINT "        └────────────────────┘"
480 COLOR 1
490 LOCATE 55,7:PRINT  " ╭─╮ ╭─╮ ╭─╮
500 LOCATE 55,8:PRINT  " │7│ │8│ │9│
510 LOCATE 55,9:PRINT  " ╰─╯ ╰─╯ ╰─╯
520 LOCATE 55,10:PRINT "    ＼ │ ／
530 LOCATE 54,11:PRINT " ╭─╮        ╭─╮
540 LOCATE 54,12:PRINT " │4│─      ─│6│
550 LOCATE 54,13:PRINT " ╰─╯        ╰─╯
560 LOCATE 55,14:PRINT "    ／ │ ＼
570 LOCATE 55,15:PRINT " ╭─╮ ╭─╮ ╭─╮
580 LOCATE 55,16:PRINT " │1│ │2│ │3│
590 LOCATE 55,17:PRINT " ╰─╯ ╰─╯ ╰─╯
600 PUT@(471, 95),DOG%:PUT@(120, 70),DOG%:PUT@(120,87),SHE%:PUT@(120,106),IDO%
610 COLOR 7:LOCATE 20,9:PRINT "......  ボクヨウケン ラブ"
620 LOCATE 20,11:PRINT ".....  ヒツジ"
630 LOCATE 20,13:PRINT ".....  コワレカケタ イド";:COLOR 2:PRINT "  XX キケン XX
640 COLOR 5:V=17:GOSUB 890:COLOR 4:PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
650 COLOR 5:LOCATE 55,23:PRINT "[ Hit Return Key ]"
660 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE GOTO 660
670 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥   ガメンノヒョウジ  Part 1   ♥♥♥♥♥♥♥♥♥
680 *GAMEN:SCREEN 0,3:CLS 3
690 LOCATE 20,13:PRINT "シ バ ラ ク  オ マ チ ク ダ サ イ  !!"
700 LINE(168,39)-(590,200),4,B
710 A1=0:A2=20:FOR A=1 TO  5:READ A3,A4
720 LINE(A1,A2)-(A3,A4),4:A1=A3:A2=A4:NEXT A
730 PAINT (0,0),6,4:PAINT(0,50),4,4
740 LINE( 90,112)-(168,119),0,BF:LINE(134,88)-(145,96),0,BF
750 DATA 60,3,100,20,160, 8,300,30,720,35
760 RETURN
770 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥   ガメンノヒョウジ  Part 2   ♥♥♥♥♥♥♥♥♥
780 *GAMEN2
790 CLS 1:LINE(169,40)-(589,200),0,BF
800 COLOR 7:LOCATE 0,7:PRINT "SCORE=";SC
810 LOCATE 0,11:PRINT "イドニオチタ ヒツジ=";OCHI
820 LOCATE 0,9:PRINT "コヤニハイッタ ヒツジ=";INSHEEP
830 FOR A=5 TO 24 STEP 19
840 LOCATE 21,A:PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";:N
EXT A
850 FOR A=6 TO 23
```


★ないですむシリーズ：朝食のパンに歯みがき粉をぬって食べると歯をみがかないですむ。（京都市・小沢和弘15才）……【影：朝，歯ブラシ持ってバーガーショップへ。ペパーミント・シェイクを飲みながら歯をみがく毎日。】

❋影とつぐ美のBASIC講座⑤❋

BOX（ボックス）
指定された２点を頂点とする四角形を描く
《書式》BOX〔カラー・コード，W色の重ね合せ〕X_1，Y_1，X_2，Y_2，〔F（ねりつぶしカラー・コード）〕

つぐ美：影さんと掛けて，BOXと解く。
影：そのこころは？
つぐ美：外から見ただけでは，中味がわかりません。
影：なるほど，２枚目はつらいなあ。
つぐ美：その逆もあります。つまり，中味が乱雑でも，外からはわかりません。
影：う〜ん，うまいほめ言葉だ！
つぐ美：では，今日はBOX命令についてです。この命令はペイント命令の一つで，四角形を描いてその内側を塗りつぶすときに使われます。
影：なるほど，四角形の対角線の頂点を指定するだけでいいんだな。
つぐ美：もちろん，色指定も必要です。
影：それで，四角いリングで闘うのをボクサーっていうのかな？　もち，じょう談ヨ！



```
1680 FOR U=1 TO 100:NEXT:S(S)=0:MA(XS,YS)=0:MA(X,Y)=0
1690 PUT@(MAX(1)-20,MAY(7)),SHE%
1700 COLOR 7:LOCATE 0,9:INSHEEP=INSHEEP +1:PRINT "ｺﾔﾆﾊｲｯﾀ ﾋﾂｼﾞ=";INSHEEP
1710 HITSUJI=HITSUJI-1:SC=SC+100
1720 COLOR 7:LOCATE 0,7:PRINT "SCORE=";SC
1730 FOR A=1 TO 800:NEXT A:GOSUB *KESU
1740 RETURN
1750 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ｻ ｲ ｺﾞ ﾉ ｼｮ ﾘ   ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1760 *OWARI
1770 FOR AS=1 TO 100:BEEP 1:FOR G=1 TO 10:NEXT:BEEP 0:NEXT
1780 CLS 2:CLS 1:V=10:GOSUB 890
1790 BEEP 1:PRINT :PRINT "                          ────────────────
──────────"
1800 FOR TY=1 TO 900:NEXT
1810 LOCATE 20,22:PRINT "SCORE=";SC
1820 LOCATE 15, 6:PRINT "ｸﾋﾞ ﾀﾞ!":BEEP 0:FOR A=1 TO 900:NEXT A:BEEP 1
1830 PRINT :PRINT "                   ﾃﾞﾃｲｹ '":BEEP 0
1840 FOR Y=1 TO 1000:NEXT Y
1850 FOR A=1 TO 20:PUT@(MAX(A)-20,MAY(7)),DOG%
1860 LOCATE A*2+17,17:PRINT "ﾈｺﾞ"
1870 FOR B=1 TO 500:NEXT B
1880 LOCATE A*2+17,17:PRINT "   "
1890 LINE (MAX(A)-20,MAY(7))-(MAX(A),MAY(7)+9),0,BF:BEEP 1:BEEP 0
1900 NEXT A
1910 LOCATE 30,18:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾃﾞﾅｵｼﾏｽｶ  Y or N ":A$=INKEY$
1920 IF A$="y" OR A$="Y" THEN RUN ELSE IF A$="n" OR A$="N" THEN END ELSE GOTO 19
10
1930 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ﾖ ｿﾞ ﾗ  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1940 *SEIKOU:CLS 1:SCREEN ,3
1950 FOR AS=1 TO 100:BEEP 1:FOR G=1 TO 10:NEXT:BEEP 0:NEXT
1960 C2=1:C7=1:V=18:GOSUB 900
1970 SC=SC+(71-INT(SUN))*10
1980 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1990 COLOR 5:LOCATE 30,23:PRINT "SCORE=";SC
2000 FOR A=1 TO  50:FOR AJ=1 TO 100:NEXT:LOCATE  RND*80,RND*17:COLOR INT(RND*7+1
):PRINT ".":NEXT A
2010 FOR A=1 TO 2000:NEXT A
2020 COLOR 6:LOCATE 15,8:PRINT " Sheep are sleeping peacefully !!"
2030 FOR A=1 TO 2000:NEXT A
2040 LOCATE 50,16:PRINT " Hit [return] Key ":A$=INKEY$
2050 IF A$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 2040
2060 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  E N D  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
```

```
860 LOCATE 21,A:PRINT "X                                              X":NE
XT A
870 LOCATE 11,15:PRINT "         XX"
880 V=10:SCREEN 0,0
890 C2=2:C7=7
900 COLOR C2: LOCATE 16,V :PRINT " ▲
910 COLOR C7:LOCATE 16,V+1:PRINT " ▌▌
920 COLOR C2:LOCATE 10,V+2:PRINT " ███████
930 LOCATE 10,V+3:PRINT "█████████
940 COLOR C7:LOCATE 10,V+4:PRINT " █▄█▄█▄█   ";
950 RETURN
960 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ｲﾇ ﾄ ﾋﾂｼﾞ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
970 *JUNBI
980 FOR A=1 TO 20:FOR B=1 TO 14:MA(A,B)=0:NEXT B,A
990  HITSUJI=4:MA(1,7)=-5
1000 FOR N=14 TO 20:FOR NA=8 TO 14:MA(N,NA)=-3:NEXT NA,N
1010 FOR B=1 TO GAME+5
1020 IDO(1,B)=INT(RND*18)+1:IDO(2,B)=INT(RND*14)+1
1030 IF MA(IDO(1,B),IDO(2,B))<-2 THEN 1020
1040 IF MA(IDO(1,B),IDO(2,B))=1  THEN 1020
1050 PUT@(MAX(IDO(1,B)),MAY(IDO(2,B))),IDO%
1060 MA(IDO(1,B),IDO(2,B))=1
1070 NEXT B
1080 FOR A=1 TO 5:S(A)=1:NEXT A
1090 FOR A=1 TO HITSUJI
1100 X(A)=INT(RND*5)+16:Y(A)=INT(RND*5)+10
1110 IF MA(X(A),Y(A))>0 THEN 1100
1120 MA(X(A),Y(A))=2:NEXT A
1130 X=INT(RND*6+12):Y=INT(RND*7+6)
1140 IF MA(X,Y)>0 THEN 1130
1150 MA(X,Y)=4:PUT@(MAX(X),MAY(Y)),DOG%:RETURN
1160 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ｲ ﾇ ｦ ｳ ｺﾞ ｶ ｽ  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1170 *DOG
1180 I=INP(224):II=INP(225):XS=X:YS=Y
1190 X=X+(I=253)+(I=239)+(I=127)-(II=253)-(I=191)-(I=247)
1200 IF X<1 OR X>20 THEN X=XS
1210 Y=Y-(I=253)-(I=251)-(I=247)+(II=253)+(II=254)+(I=127)
1220 IF Y<1 OR Y>14 THEN Y=YS
1230 IF MA(X,Y) >0 THEN X=XS:Y=YS
1240 IF XS=X AND Y=YS THEN 1270
1250 PUT@(MAX(X),MAY(Y)),DOG%:BEEP 1:BEEP 0:MA(X,Y)=3:MA(XS,YS)=0
1260 LINE(MAX(XS),MAY(YS))-(MAX(XS)+19,MAY(YS)+ 9),0,BF
1270 RETURN
1280 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ﾋ ﾂ ｼﾞ ｦ ｳ ｺﾞ ｶ ｽ  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1290 *SHEEP
1300 IF S(S)=0 THEN FOR V=1 TO  90:NEXT V:RETURN
1310 XS=X(S):YS=Y(S)
1320 IF ABS(X(S)-X)<7 AND ABS(Y(S)-Y)<5 THEN 1370
1330 X(S)=X(S)+INT(RND*3-1):Y(S)=Y(S)+INT(RND*3-1)
1340 IF X(S)<1 OR X(S)>20 THEN X(S)=XS
1350 IF Y(S)<1 OR Y(S)>14 THEN Y(S)=YS
1360 GOTO 1400
1370 IF X(S)>X THEN X(S)=X(S)+1 ELSE IF X(S)<X THEN X(S)=X(S)-1:ELSE X(S)=X(S)+I
NT(RND*3-1)
1380 IF Y(S)>Y THEN Y(S)=Y(S)+1 ELSE IF Y(S)<Y THEN Y(S)=Y(S)-1:ELSE Y(S)=Y(S)+I
NT(RND*3-1)
1390 GOTO 1340
1400 IF X(S)=XS AND Y(S)=YS THEN X(S)=X(S)+INT(RND*3)-1 :Y(S)=Y(S)+INT(RND*3-1):
GOTO 1340
1410 IF MA(X(S),Y(S)) >1 THEN X(S)=XS:Y(S)=YS:RETURN
1420 PUT@(MAX(X(S)),MAY(Y(S))),SHE%
1430 LINE(MAX(XS),MAY(YS))-(MAX(XS)+19,MAY(YS)+9),0,BF
1440 IF MA(X(S),Y(S))=1 THEN GOSUB *OCHI:GOTO 1470
1450 IF MA(X(S),Y(S))=-5 THEN BEEP:GOSUB *IN:RETURN
1460 MA(X(S),Y(S))=2
1470 MA(XS,YS)=0:RETURN
1480 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ﾋ ﾂ ｼﾞ ｶﾞ ｲ ﾄﾞ ﾆ ｵ ﾁ ﾙ  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1490 *OCHI
1500 COLOR 2:A$="-400":GOSUB *HYOJI
1510 HITSUJI=HITSUJI-1:OCHI=OCHI+1:S(S)=0:SC=SC-400
1520 FOR A=1 TO 400:BEEP 1:BEEP 0:NEXT A
1530 LINE(MAX(X(S)),MAY(Y(S)))-(MAX(X(S))+19,MAY(Y(S))+9),0,BF
1540 PUT@(MAX(X(S)),MAY(Y(S))),IDO%
1550 COLOR 7:LOCATE 0,11:PRINT "ｲﾄﾞﾆｵﾁﾀ ﾋﾂｼﾞ=";OCHI:LOCATE 0,7:PRINT "SCORE=";SC
1560 GOSUB *KESU:RETURN
1570 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ﾃ ﾝ ｽ ｳ ﾉ ﾋ ｮ ｳ ｼﾞ  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1580 *HYOJI
1590 LOCATE 43,14:PRINT "********"
1600 LOCATE 43,15:PRINT "* ";A$;" *"
1610 LOCATE 43,16:PRINT "********":RETURN
1620 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ﾃ ﾝ ｽ ｳ ﾗ ｹ ｽ  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1630 *KESU: FOR V=14 TO 16:LOCATE 43,V:PRINT "        ":NEXT V:RETURN
1640 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ﾋ ﾂ ｼﾞ ｶﾞ ｺ ﾔ ﾆ ﾊ ｲ ﾙ  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1650 *IN
1660 COLOR 5:A$="+100":GOSUB *HYOJI
1670 PUT@(MAX(1)-20,MAY(7)),SHE%:PUT@(MAX(1),MAY(7)),SHE%
```

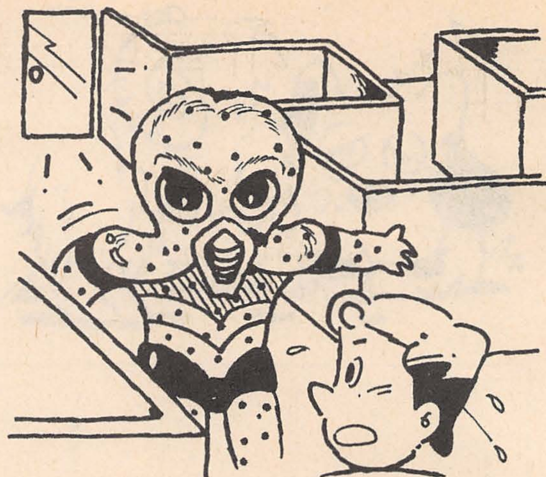
★プログラム・コーナーのトビラの23匹のタコ様たちは何のためにいるのでしょうか？（富山県小矢部市・イカ）
……【影：タコハチサン＝24だから24匹。あれ，１匹どっかへ…。いた，タコ!!Dr.D：影：スミだしマセン！】

ぴゅう太(BASIC-1)用

AILLAGRE KLAW

アイラッガー クラウ

橋本　浩二



●まずはじめに

画面を，**第1図**のとおりに作ってください。「●」と「×」と「△」の位置は，絶対にまちがえないでください。セル(111)は黒1色，画面の「△」も黒1色です。何も書いてないところは(ｔ)でそめてください。プログラムと入れて実行（ＧＲＵＮ）すると，ゲームが始まります。

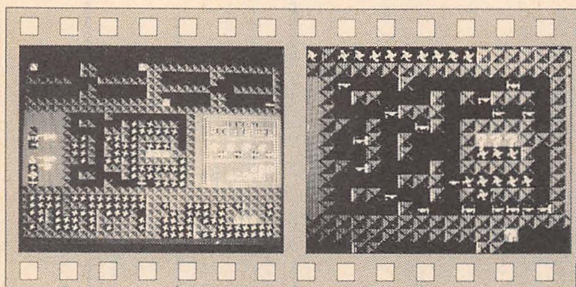
●ゲームの説明

自分は，迷路の右はしにいます。ＧＥＬ「卍」を全部取ってから，「？」を一つ取ってください。すると，ワープしてつぎの面にいきます。

ＧＥＬを取っていくと，敵ＲＡＥＧが空いたスペースにどんどん増えていきます。こいつにぶつかると，ゲーム・オーバー。表示はでませんので，［ＭＯＮ］ＧＲＵＮしてゲーム再開してください。

「？」はカベの中にあって，そのままでは取れませんが，考えてやってみてください。

うまく面クリアできたら，つぎの面では「？」を三つ取ります。では，がんばって！



《写真１》迷路の中を進んで卍を取っていこう　《写真２》敵の出現に行く手をはばまれた！

●プログラムについて

このプログラムは，ＢＡＳＩＣ－１のカートリッジを差しこみ，ＧＲＡＰＨＩＣモードにして作ったものです（英文Ｇ－ＢＡＳＩＣ）。

このＢＡＳＩＣでは，たとえば，

ＩＦ　Ｄ＝ＣＥＬＬ（Ａ－32）　ＴＨＥＮ…

という使いかたができません。ですから，

Ｖ１＝ＣＥＬＬ（Ａ－32）

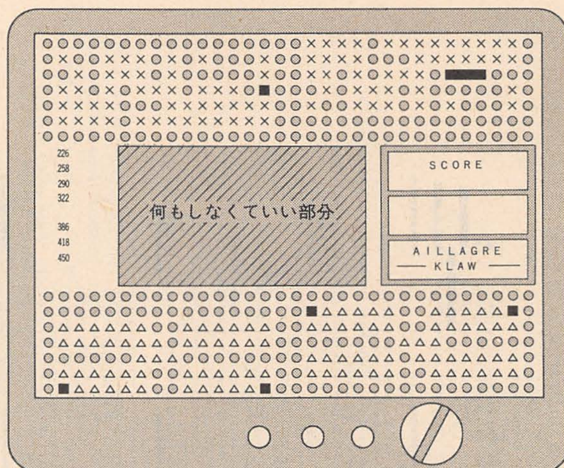
ＩＦ　Ｄ＝Ｖ１　ＴＨＥＮ…

とやってあります。

なお，ぴゅう太のＧ－ＢＡＳＩＣと英文Ｇ－ＢＡＳＩＣの命令は，つぎのように対応しています。

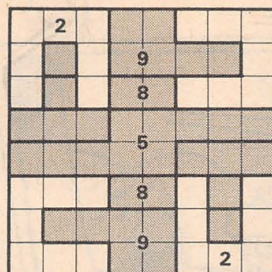
《第１表》コマンド対応表

Ｇ－ＢＡＳＩＣ	英文Ｇ－ＢＡＳＩＣ
ジッコウ(ゲームの実行)	ＧＲＵＮ
ヘンシュウ(リストをだす)	ＥＤＩＴ
カクニン(セーブできているか)	ＶＥＲＩ

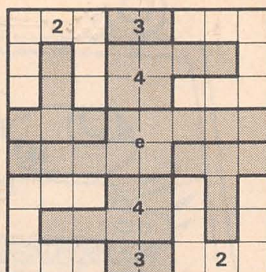


《第１図》　画面の描きかた

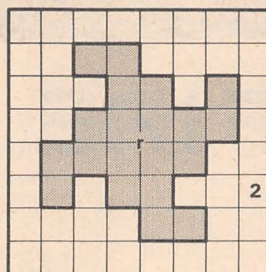
★ちゃっくんポップな人…かわいい顔をして裏におそろしいものをもっている人のこと。(青森県八戸市・新小のチャク12才)……【影：ははあ，それで人は私をそう呼ぶのか。編：ゴミをこぼしながら歩くからですよ！】



(KLAW) 自機
セル(226)とセル(607)

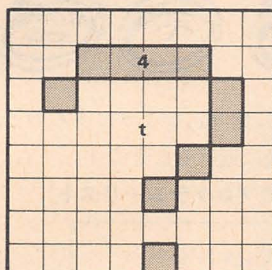


(AILLAG) 自機
セル(258)

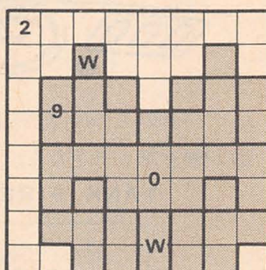


(GEL)
セル(290)と画面全体図の
×印のところ

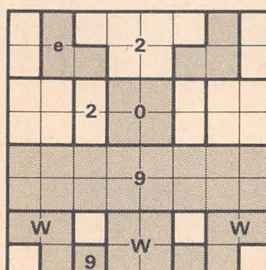




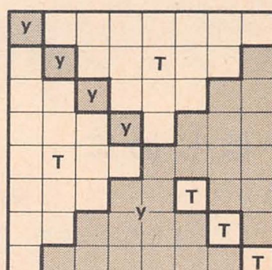
(question)
セル(322)と
セル(91), (92), (93)と
セル(594), (751), (738)



(RAEG)
セル(386)



(NORI)
セル(418)



(K・H)
セル(450)と画面全体図の
○印のところ

《第2図》 セルの描きかた

AILLAGRE KLAWのプログラム・リスト

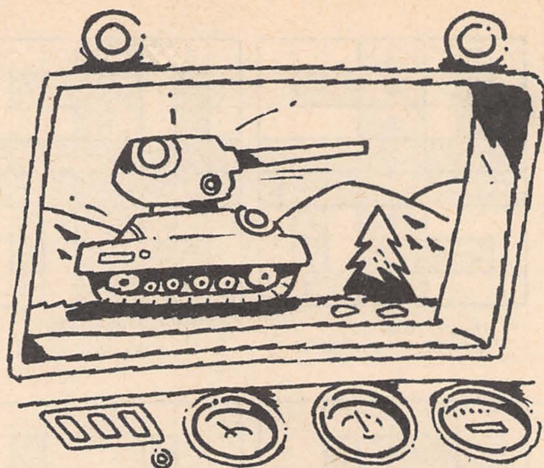
```
10   A=404
20   H=CELL(111)
30   B=CELL(290)
40   C1=CELL(386)
50   D=CELL(450)
60   E=CELL(322)
70   F=0
75   K=0
80   MI=(1)
85   GOTO 95
90   MI=(577)
91   T=0
95   KH=0
100  FOR 108 M=197 TO 549 32
101  FOR 107 N=1 TO 16 1
102  LO=M+N
103  VE=MI+KH
104  CELL(LO)=CELL(VE)
105  KH=KH+1
106  TONE N01
107  NEXT
108  NEXT
109  L=RAND(60)+26
110  IF I=1THEN130
120  CELL(A)=CELL(226)
125  GOTO135
130  CELL(A)=CELL(258)
135  PRNT 312,S
140  KEY 2 J,K2
150  IF J=1THEN240
160  IF J=3THEN540
170  IF J=5THEN590
180  IF J=7THEN640
190  IF F()1THEN110
200  G=RAND(383)+193
210  IF H()CELL(G)THEN110
220  CELL(G)=CELL(386)
225  TONE N02
230  GOTO 110
240  V1=CELL(A-32)
250  IF D=V1 THEN110
260  CELL(A)=CELL(111)
270  A=A-32
280  IF I=1THEN420
285  IF C1=CELL(A)THEN690
290  IF U=1THEN420
300  IF B=CELL(A)THEN350
310  IF E()CELL(A)THEN110
320  Z=RAND(2)
330  IF Z=1THEN10
340  U=1
342  S=S+100
344  F=0
346  A=244
348  GOTO 90
350  S=S+10
360  K=K+1
370  IF L()KTHEN390
380  F=1
390  IF K()86THEN190
400  CELL(433)=CELL(111)
410  GOTO 190
420  IF T=3THEN496
430  IF E()CELL(A)THEN190
435  T=T+1
440  Z=RAND(4)
450  IF Z(=2THEN500
460  IF Z()4THEN520
470  TONE N04
480  S=S+100
490  CELL(4)=CELL(418)
496  U=0
497  I=0
499  GOTO 10
500  I=1
505  TONE N01
506  S=S+100
510  GOTO 110
520  F=1
530  GOTO 190
540  V2=CELL(A+1)
550  IF D=V2THEN110
560  CELL(A)=CELL(111)
570  A=A+1
580  GOTO 280
590  V3=CELL(A+32)
600  IF D=V3THEN110
610  CELL(A)=CELL(111)
620  A=A+32
630  GOTO 280
640  V4=CELL(A-1)
650  IF D=V4THEN110
660  CELL(A)=CELL(111)
670  A=A-1
680  GOTO 280
690  TONE N04
700  END
```

★金子安純(13才独身)君は北の反対を西と信じていて,アドベンチャー・ゲームでバカをやっている。(千葉市・竹内 望12才)……【影:13才で独身はあたり前。神経にさか毛を立てるハガキだ。編:??影:…「さかなで」か。】

RX-78用

TANK FIRE
(タンク ファイヤー)

きむらく～ん



★はじめに

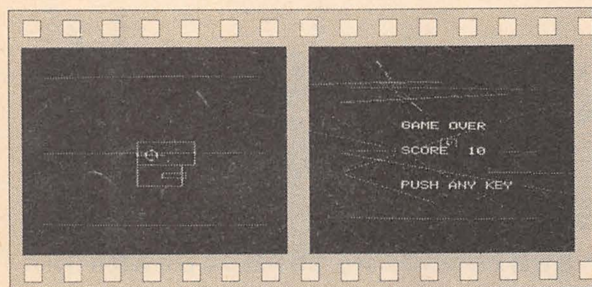
3Dワイヤー・フレーム風のゲームを作ってみました。スピードをあげるため，工夫してあります。

★ゲームのやりかた

ジョイスティックで，あなたのタンクは，前進，後退，右せん回，左せん回，右折，左折します。せん回するときは，ジョイスティックを横に，曲がるときは，ななめにたおします。ボタンを押すと砲の発射です。敵の弾に当たったり，あまり近づきすぎてぶつかるとGAME OVERです。

CHECKER FLAG

Dr.D：動くものを緑のプレーンだけに描くことにより，高速化しておる。マシン語のルーチンは，緑だけをクリアしている。しかし，BASICでここまで表示するゲームは過去にはなかったぞ。他の機種でも，ぜひ研究してみたまえ。なお，RX－78のグラフィックは，192×184だ。



《写真1》よし，敵戦車を照準にとらえたぞー　《写真2》敵はなかなか手ごわいぞ。やられたー

ゲームのこつは，敵の後に回り込むようにするのと，敵が弾を撃ってきたら，横に逃げることです。

TANK FIREのプログラム・リスト

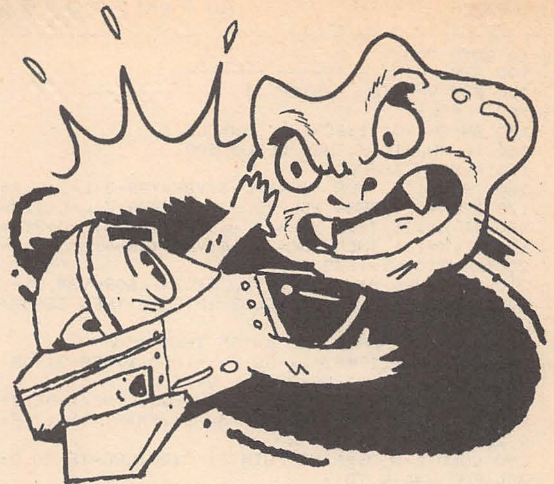
```
 10 GOTO 1000
 100 CLS:CURSOR 11,5:PRINT"TAN
K FIRE":CURSOR 7,8:PRINT"JOYST
ICK USE ONLY"
 110 CURSOR 10,15:PRINT"PUSH A
NY KEY"
 120 GET A$:IF A$="" GOTO 120
 130 SC=0
 200 CLS:LINE[1,W1]32,92,159,9
2:BOX[1,W1]32,30,159,153
 210 LINE[2]96,82,96,98:LINE[2
]88,90,104,90
 250 B=RND(1)*P-P/2:D=RND(1)*1
00+100:C=RND(1)*2*P-P:F=0:G=0:
K=0:L=0
 300 V=0:A=0:JOYS1 I:IF (F=0)*
((I=0)+(I=9)) THEN SOUND 1,3:S
OUND@15,10:E=0:F=10:GOTO 410
 310 IF (I<1)+(I>8) GOTO 410
 320 ON I GOTO 330,340,350,360
,370,380,390,400
 330 A=-.15:V=0:GOTO 410
 340 A=-.07:V=2:GOTO 410
 350 V=4:GOTO 410
 360 A=.07:V=2:GOTO 410
 370 A=.15:V=0:GOTO 410
 380 A=.07:V=-2:GOTO 410
 390 V=-4:GOTO 410
 400 A=-.07:V=-2
 410 B=B+A:E=E+A:H=H+A:IF RND(
1)<.5 THEN W=RND(1)*5-1:GOTO 4
30
 420 W=0:C=C-SGN(C)*RND(1)/5
 430 A=W/D*SIN(C):B=B+A:C=C+A:
D=D-W*COS(C)
 440 A=V/D*SIN(B):B=B+A:C=C+A:
D=D-V*COS(B):H=H+V/(D-G)*SIN(H
)
 450 IF B>P THEN B=B-2*P
 460 IF B<-P THEN B=2*P+B
 470 IF C>P THEN C=C-2*P
 480 IF C<-P THEN C=2*P+C
 490 IF D<10 GOTO 800
 500 IF ABS(B)>(P/4) THEN USR(
$D000):GOTO 620
 510 X=96+B*80
 520 IF C<0 GOTO 560
 530 A=ABS(C-(P/2)):X0=100*A:X
1=X0-100*P:X2=-20*A:X3=100*P-1
60*A
 540 IF C>(P/2) THEN X2=X0:IF
X0>X3 THEN X3=X0
 550 GOTO 580
 560 A=ABS(C+(P/2)):X0=-100*A:
X1=100*P+X0:X2=20*A:X3=160*A-1
00*P
 570 IF C<-(P/2) THEN X2=X0:IF
X0<X3 THEN X3=X0
 580 X0=X0/D:X1=X1/D:X2=X2/D:X
3=X3/D:USR($D000)
 590 BOX[4,W1]X+X1,Y-120/D,X-X
1,Y+120/D
 600 BOX[4,W1]X+X1,Y-360/D,X+X
0,Y-120/D
 610 BOX[4,W1]X+X2,Y-270/D,X+X
3,Y-210/D
 620 SOUND:IF (G=0)*(ABS(C)*D<
2.5) GOTO 900
 630 IF G<>0 GOTO 910
 640 IF F=0 GOTO 300
 650 IF ABS(E)>(P/4) GOTO 670
 660 CIRCLE[4,W1]96+80*E,90,80
/F
 670 IF (D<F)*(K=0) THEN K=1:I
F ABS(B-E)*D<2.5 GOTO 700
 680 F=F+10:IF F>100 THEN F=0:
K=0
 690 GOTO 300
 700 SOUND 1,3
 710 FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOU
ND@ I,RND(1)*I+1:FOR J=0 TO 10
0:NEXT:NEXT
 720 SC=SC+10:F=0:GOTO 250
 800 CURSOR 10,5:PRINT"ｼｮｳﾄﾂ ｼ
ﾀ!"
 810 FOR I=0 TO 10:LINE[2]RND(
1)*192,RND(1)*184,RND(1)*192,R
ND(1)*184:NEXT
 820 CURSOR 10,8:PRINT"GAME OV
ER"
 830 CURSOR 10,11:PRINT"SCORE
";SC
 840 GOTO 110
 900 G=10:H=B:L=0:SOUND 1,3:SO
UND@15,2
 910 IF (ABS(H)>P/4)+(D<G) GOT
O 930
 920 CIRCLE[4,W1]96+80*H,92-24
0/D,80/(D-G+1)
 930 SOUND:IF (D<G)*(L=0) THEN
 L=1:IF ABS(B-H)*D<1.8 GOTO 96
0
 940 G=G+10:IF G>100 THEN G=0
 950 GOTO 640
 960 SOUND 1,3:FOR I=15 TO 0 S
TEP -1:SOUND@ I,I+1:FOR J=0 TO
 300:NEXT:NEXT
 970 GOTO810
 1000 COLOR,0:CLS:LIMIT $D000:
B=0:FOR I=0 TO 19:READ A:POKE
53248+I,A:B=B+A:NEXT
 1010 IF B<>2642 THEN PRINT"DA
TA ERROR":END
 1020 P=π:Y=92:GOTO 100
 1100 DATA 62,3,211,241,62,4,2
11,242,33,192,238,17,193,238,1
,63,17,237,176,201
```

★僕の友達の2才になる妹は「バイゲームクリエイター」と言うと「ナムコ」と言い，「オモイカルチャーを」と言うと「オモチャーという」と言う(実話)。(熊本市・板倉弘恭12才)……【影：末は，ナムコかCMか，てんてん。】

S1用

エアー　ファイト
Air Fight

ジャバウォック



☆STORY

A. D. 1992。突然，異世界からのトビラより進入してきた不定形未知生命体。君は，国際統合防衛機構のメンバーとして，この未知生命体の地球進入を防ぐべく，ファイターJQ－3で出動する。

☆PLAY

カーソル･キーで，上下左右に移動し，敵をとらえ，SHIFTキーで攻撃し，撃破してください。

敵は，レーダーにロックされているため，画面の外にでていても発見できます。

敵には2種類あり，黄色の敵は得点を，赤色の敵は得点と燃料を得られ，黄色にくらべて高速です。

得点は，敵が遠いほど高く，敵を逃がすと，少し引かれます。また，燃料も敵を撃破すると得られますが，飛行し，攻撃するたびに減ります。

ゲーム・オーバーは，敵を5体逃がすか，燃料がつきたときです。このとき，ハイ・スコアだとネームが入力できます。カーソル・キーとSHIFTキーを使って入力してください。

なお，画面右下のDは敵との距離です。

☆END

ワイヤー・フレームみたいなゲームを作りたいと思ったわけですが，自分ではよくできていると思います。プログラム自体は簡単なので，リストを見ればわかるでしょう。

では最後に，『これがくじらの背中に旗3本でなくていったいなんだろう』。

CHECKER FLAG

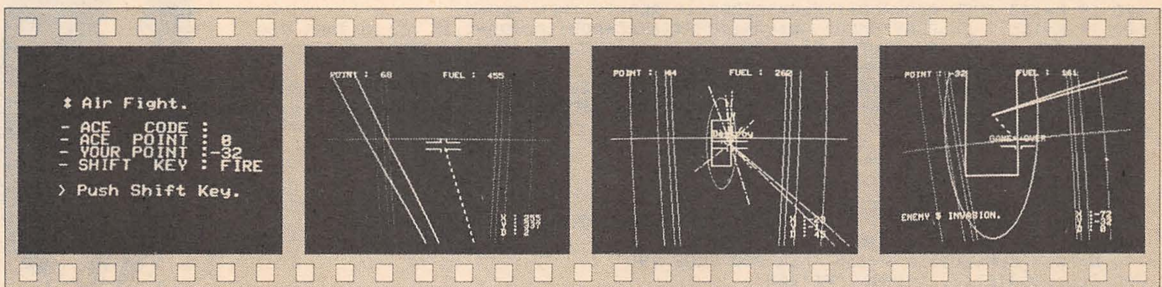
Dr.D：立体感のあるゲームは，迫力があるが，スピードに問題がある。そこで，BOXとCIRCLEをうまく使うと，高速化ができるというわけだ。

編：それにしても，この手のゲームは，S1だと速いですね。まさしく，「走るS1」ですね。

影：なに！S1が走ってる？どこに足がついてるんだ，アレ？

編：それにしても，このゲームは，ざん新ですね。

S－1



《写真1》SHIFTキーで，戦闘開始　《写真2》未知生命体の地球進入を防ぐのだ　《写真3》よし，命中。この調子でがんばれ！　《写真4》おっと，さすがに敵も強かった

★3月号121ページの影さん。つぐ美さんが3人も電線にとまったら，どうなるか知ってるでしょう。(千葉市・白石哲也13才)……【つぐ美：どういうことですか！影：いや，なに，つまり，つぐ美ちゃんは1人しかいないってことさ。】

```
10 GOTO 700
100 REM MAIN. ----------------
110 FOR V=0 TO .9 STEP .1
120 FL=FL-1
130 SN=SN XOR 1:SCREEN ,SN:CLS 1
140 IF RND*10<2 THEN GOSUB 500
150 K=PEEK(&HFFE0)
160 IF K=132 THEN YBL=YBL+3:YBR=YBR+3:L=L+2:R=R+2:Y=Y+GS:GOTO 200
170 IF K=129 THEN YBL=YBL-3:YBR=YBR-3:L=L-2:R=R-2:Y=Y-GS:GOTO 200
180 IF K=133 THEN YBL=YBL-4:YBR=YBR+4:L=L+2:R=R-2:X=X-GS:GOTO 200
190 IF K=131 THEN YBL=YBL+4:YBR=YBR-4:L=L-2:R=R+2:X=X+GS
200 LINE(0,L)-(639,R),,4
210 LINE(YBL,0)-(YBR,199),,4:LINE(609-YBR,0)-(669-YBL,199),,4
220 IF GS>70 THEN 460 ELSE IF EC=6 THEN GS=GS+2 ELSE GS=GS+5
230 LOCATE 17,9:PRINT"          "
240 K=PEEK(&HFFE0):IF K=135 THEN 350
250 X=X+(RND(1)*GS*2)-GS:Y=Y+(RND(1)*GS*2)-GS
260 CIRCLE (X,Y),GS*2,EC,,,V+.5
270 LINE(320,87)-(X,Y),,7,,&H0F0F:LINE(X-GS,Y-GS)-(X+GS,Y+GS),,7,B
280 E=X-320:F=Y-87:LOCATE 30,21:PRINT "X :";E:LOCATE 30,22:PRINT"Y :";F:LOCATE 3
0,23:PRINT"D :";71-GS
290 LOCATE 0,0:PRINT"POINT : ";SC:LOCATE 20,0:PRINT"FUEL : ";FL
300 FOR W=4+V TO 7
310 VY=EXP(W)/8:YPL=YBL+VY:YPR=YBR+VY
320 LINE(YPL,0)-(YPR,199),OR,4:LINE(609-YPR,0)-(669-YPL,199),OR,4
330 NEXT:NEXT:IF FL<1 THEN 610
340 GOTO 110
350 REM FIRE. ----------------
360 SCREEN ,SN AND 1:FL=FL-10
370 CONNECT(599,199)-(320,87)-(639,199),6,,&HFCFF:LOCATE 18,9:PRINT"FIRE"
380 SOUND 9,15:SOUND10,32:SOUND8,10:SOUND7,&HF7:FOR M=0 TO 90 STEP 3:SOUND6,M:NE
XT
390 IF E<GS AND E>-GS AND F<GS AND F>-GS THEN 420
400 SOUND 7,&HF7:SOUND 6,&H1F:SOUND 10,2:SOUND 8,2:SOUND 2,255:SOUND 3,25:SOUND
9,12:SOUND 13,13:SCREEN ,SN:GOTO 250
410 REM ENEMY DESTROY. ----------------
420 LOCATE 17,9:PRINT"Destroy":SC=SC+70-GS:SOUND 9,15:SOUND10,15:SOUND8,15:SOUND
7,7:FOR M=0 TO 30 STEP 3:SOUND6,M:X1=RND*GS*6-GS*3+X:Y1=RND*GS*6-GS*3+Y:LINE(320
,87)-(X1,Y1),,7,,&HF99F:NEXT:SCREEN ,SN
430 IF EC=2 THEN FL=FL+200
440 GOTO 480
450 REM ENEMY. ----------------
460 PLAY"O7E.E.E.E.E":SC=SC-20:ES=ES+1:LOCATE 0,21:PRINT"ENEMY";ES;"INVASION."
470 IF ES=5 THEN 610
480 GS=1:X=RND*639:Y=RND*600-200+(-100+((R+L)/2)):IF (RND*50)<10 THEN EC=2 ELSE
EC=6
490 SOUND 7,&HF7:SOUND 6,&H1F:SOUND 10,2:SOUND 8,2:SOUND 2,255:SOUND 3,25:SOUND
9,12:SOUND 13,13:GOTO 260
500 REM DAMAGE. ----------------
510 SCREEN ,SN AND 1
520 SOUND 9,15:SOUND10,8:SOUND8,8:SOUND7,7:FOR M=0 TO 10 STEP 1:SOUND6,M:NEXT
530 PALETTE 0,10:PALETTE 6,0
540 XX=RND*2:YY=RND*2:CONNECT(X,Y)-(XX*640,YY*199)-(XX*639+GS,YY*199)-(X,Y),7
550 IF E>GS OR E<-GS OR F>GS OR F<-GS THEN 580
560 BEEP:BEEP
570 LOCATE 17,9:COLOR 15:PRINT"Damade !!":COLOR 7:FL=FL-100
580 SOUND 7,&HF7:SOUND 6,&H1F:SOUND 10,2:SOUND 8,2:SOUND 2,255:SOUND 3,25:SOUND
9,12:SOUND 13,13:PALETTE 0,0:PALETTE 6,14:SCREEN ,SN
590 RETURN
600 REM INPUT ACE CODE. ----------------
610 LOCATE 15,10:PRINT"GAME  OVER"
620 FOR I=1 TO 10000:NEXT
630 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 10,12:PRINT"Your ACE. Input Code.":ELSE 700
640 AD=0:AN$="":ADD=21:PLAY"L32O6"
650 K=PEEK(&HFFE0)
660 IF K=131 THEN ADD=ADD-1:PLAY"O6CB":IF ADD<0 THEN ADD=79
670 IF K=133 THEN ADD=ADD+1:PLAY"O6CB":IF ADD>79 THEN ADD=0
680 IF K=135 THEN PLAY"O3EG":AN$=AN$+CHR$(&H2C+ADD):AD=AD+1:IF AD>10 THEN 700
690 LOCATE 10+AD,13:PRINT CHR$(&H2C+ADD):FORI=0TO20:K=PEEK(&HFFE0):NEXT:GOTO 650
700 REM BEGINNING. ----------------
710 WIDTH40:SCREEN 0,,1:CLS:DEFINT A-U:DEFINT X-Z:RANDOMIZE(TIME/5)
720 SN=3:YBR=450:YBL=YBR+30:L=80:R=L:X=320:Y=87:SC1=SC:SC=0:ES=0:GS=0:EC=6:FL=50
0:POKE &HFFE0,&H0C
730 LOCATE 0,0:PRINT "* Air Fight.":PRINT
740 PRINT"- ACE   CODE : ";AN$
750 PRINT"- ACE  POINT :";HS
760 PRINT"- YOUR POINT :";SC1
770 PRINT"- SHIFT  KEY : FIRE":PRINT:FOR I=0TO200:A=PEEK(&HFFE0):NEXT
780 PRINT"> Push Shift Key."
790 A=PEEK(&HFFE0):IF A=135 THEN 800 ELSE 790
800 CLS:LOCATE 17,10:PRINT"おおさこおお"
810 LOCATE 17,11 :   PRINT"おおけくおお"
820 LOCATE 17,12 :   PRINT"      "
830 GOTO 110
```

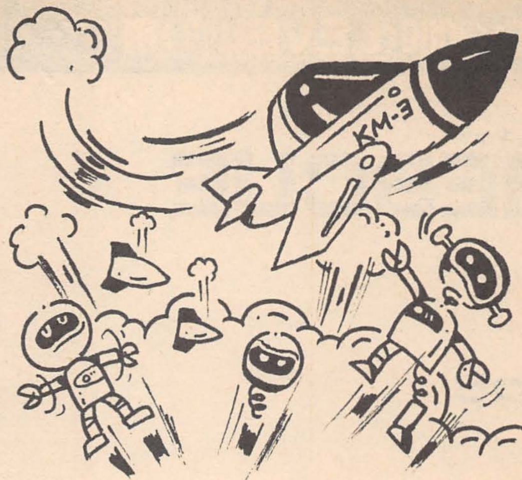


★ザ・サスペンス劇場「悪魔の人形」：あっ！熊の人形！（埼玉県大宮市・**渡辺冬樹15才**）……【**編**：ザ・サスペンス劇場シリーズが，最近大はやりですね。**影**：どこがサスペンスなのだ！でも，よく考えるなー。こいつー。】

SC-3000(LEVEL II)用

バクゲキキ

コエイ！ サトウ



★おはなし

平和な街に，ある日とつぜんロボットが進入してきた!! あなたはパイロットになって，バクゲキキに乗り，ロボットをやっつけてください。

CHECKER FLAG

編：タイミングが問題のゲームですね。左右に移動できても，あまり関係ないですよ。

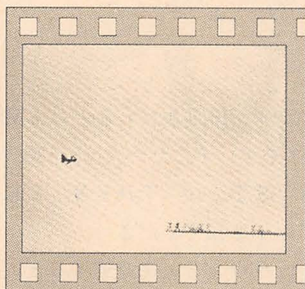
Dr.D：LEVELIIBASICでは，アイデアがすべてだからな。またおもしろいゲームを，作ってみたまえ。

★キー操作

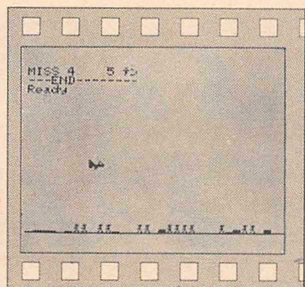
<><>キーで左右，スペース・キーで爆弾の投下です。ロボット以外に当てるとミスになり，ミス4回，または時間切れでゲーム・オーバーです。

★プログラムについて

どちらも，INS，DELを使って，スクロールのようにやっています。



《写真1》横スクロールで右からロボットが登場！



《写真2》なかなかロボットに当たりません

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 DATA 80C0E0F0FCFCC40C
20 DATA 00205048FCF88000
30 DATA 00000000002074FC
40 DATA 38301070102848FC
50 FORI=149TO152:READA$
60 PATTERNC#I,A$:NEXTI
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

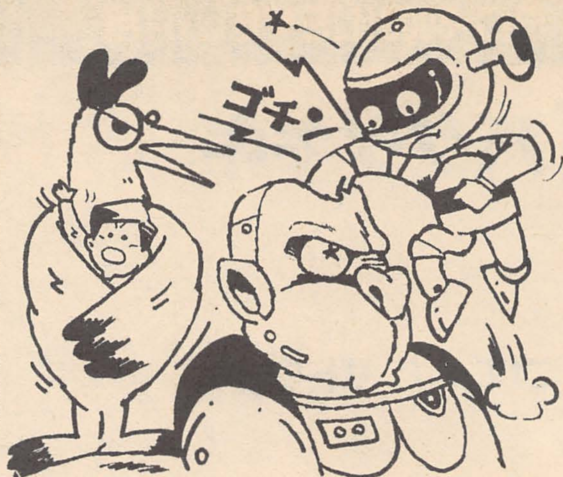
```
1 CLS:X=6:Y=13:TIME$="00:00:00"
2 I$=INKEY$:X=X+((I$=".")*(X<31)-(I$="
,")*(X>0))*2
3 IFI$=" "ANDC=0THENC=1:A=X+2:B=Y
4 CURSORX,Y:PRINT"  ▲  ":ONCGOTO7
5 IFTIME$>"00:01:00"THEN13
6 CURSOR1,20:PRINTCHR$(8);TAB(37);CHR$
(RND(1)*4+152):GOTO2
7 B=B+1:IFB=20THEN9
8 CURSORA,B:PRINT":":CURSORA,B:PRINT":
":CURSORA,B:PRINT" ":GOTO5
9 C=0:IFVPEEK(A+16162)<>152THEN11
10 S=S+1:CURSOR9,3:PRINTS;" テン":BEEP:G
OTO12
11 M=M+1:CURSOR0,3:PRINT"MISS";M:IFM=4
THEN13
12 CURSORA,20:PRINT"◥":GOTO5
13 PRINT"---END--------"
```

★あるとコワ〜イシリーズ①：ガイコツの筋肉，一つ目小僧の一対の目。（東京都世田谷区・飯島北斗12才）……
【編集長：子供たちの発想は，いつもユニークですね。Dr.D：若いことはいいことだな。うらやましいな。】

SC-3000(LEVEL III)用

レスキュー
RESCUE

でっち



★遊びかた

あなたは，カーソル・キーでロボットを動かして，人を助けてください。しかし，敵のゴリラ・ロボットや，鳥が追いかけてきます。タマの上でスペース・キーを押すと，自分の動いている向きにビームがでるので，それによって敵の動きを一時止めることができます。

人は一度に1人しか持つことはできません。右下まで行くと自動的におろされるので，一度おろしてから，つぎの人を助けてください。

神様は，笑っているときはパワーをくれますが，怒っているときはくれません。また，人を持っていて，神様が怒っているときに神様と同じ所にいると，人が死んでしまいます。

ゴリラ・ロボットや鳥に当たったり，人を死なせたりすると，ロボットが1人減ります。ロボットが全滅したり，パワーがきれたりすると，GAME OVERです。

それから，このゲームには秘密が一つありますので，探してください。

★プログラム

プログラムの後半には，マルチ・ステートメントがたくさんありますが，これはプログラムを短くするためのものなので，かんべんしてください。

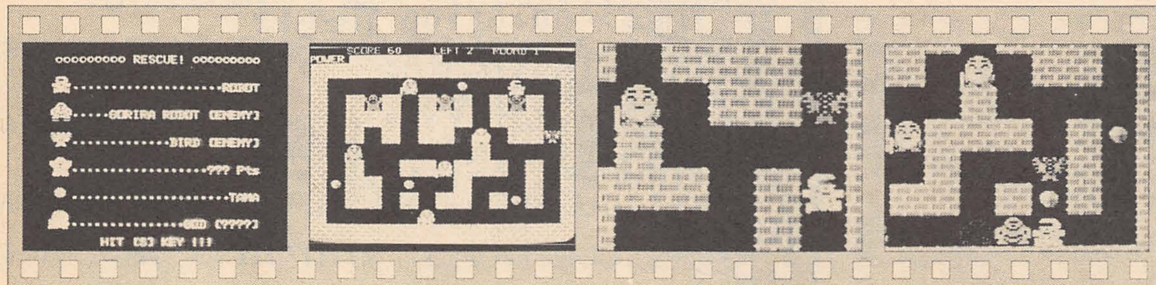
★最後に

ラウンドは，10面までです。10面が終わるとGAME OVERですが，続けてプレイしたい人は，830行をST=ST+1：IF ST>10 THEN RESTORE 1660：ST=1としてください。

書き忘れていましたが，ラウンド・クリアすると，ロボットが1人増えます。

CHECKER FLAG

Dr.D：これは，だいぶ長いプログラムだな。タイトルの表示に工夫をして，プログラムを短かくする努力をしてほしいね。
編：文字列を，うまく使うんですね。
Dr.D：STRING$なども便利だな。また，DATAにしたりもできる。



《写真1》登場キャラクタの紹介です　《写真2》上の人を救ってください！　《写真3》鳥に向かってビームを発射します　《写真4》神様が笑ってる間にパワーをもらおう

★僕は，ゲームでちょっと動きが止まると，「暴走や！」というくせがついてしまいました。どうか影さん，このくせを直してください。(大阪府松原市・中井雄治15才)……【影：くせを直す？くせは元からたたかなきゃだめ！】

```
10 DEFFNA=VPEEK(INT(Y/8)*256+INT(X/8)*
8+YMOD8):DIMGC(255),AM$(4),QQ(4),RR(4)
,GP(3):GC(15)=1:GC(252)=2:GC(224)=3
20 GC(224)=3:GC(16)=4:HS=0
30 MAG1:GOSUB1230:GOSUB1060
40 SC=0:RD=1:MN=3
50 TW=20:BW=40:EW=15:ST=1
60 GOSUB1330:GOSUB1500:GOSUB1510:PR=15
0:GOSUB1520:MH=0
70 MX=224:MY=160:MV=5344:PM=12:CM=15:L
X=0:LY=0:LV=0:IX=0:IY=0:TI=0:PA=12
80 TX=32:TY=160:TV=5152:TS=0
90 BX=160:BY=32:PB=2:BS=0:ES=EW:PG=0:G
OSUB300:GOSUB750
100 REM [redacted] MAIN LOOP [redacted]
110 A$=INKEY$:IFA$=""THEN190
120 IFA$=CHR$(28)THENLX=16:LV=16:PA=12
:MM=1:GOTO170
130 IFA$=CHR$(29)THENLX=-16:LV=-16:PA=
8:MM=2:GOTO 170
140 IFA$=CHR$(30)THENLY=-16:LV=-512:MM
=3:GOTO170
150 IFA$=CHR$(31)THENLY=16:LV=512:MM=4
:GOTO170
160 IFA$=" "THENX=MX:Y=MY+7:IFFNA=15TH
ENGOSUB440:GOTO190
170 MV=MV+LV:VP=VPEEK(MV+2):IFVP=0THEN
MX=MX+LX:MY=MY+LY:ED=0:GOTO190
180 MV=MV-LV:ONGC(VP)GOTO560,600,640,6
80
190 GOSUB290
200 IFMI=1ANDED=1ANDES<5THEN860
210 ES=ES-1
220 IFES=4THENPG=2:GOSUB300
230 IFES=0THENPG=0:ES=EW:GOSUB300
240 TS=TS+(TS>0):IFTS=0THENGOSUB320
250 BS=BS+(BS>0):IFBS=0THENGOSUB380
260 IFMX=TXANDMY=TYANDTS=0ORMX=BXANDMY
=BYANDBS=0THENGOSUB780:GOTO900
270 BLINE(PR,8)-(PR,15):PR=PR-1:IFPR<5
0THEN940
280 LX=0:LY=0:LV=0:GOTO110
290 SPRITE1,(MX,MY),PA,CM:RETURN
300 K$=GP$(PG):PATTERNS#29,K$:K$=GP$(P
G+1):PATTERNS#31,K$:RETURN
310 REM [redacted] ENEMY [redacted]
320 IFRND(1)>.5THEN340
330 IX=SGN(MX-TX)*16:TI=IX:GOTO350
340 IY=SGN(MY-TY)*16:TI=IY*32
350 TV=TV+TI:IFVPEEK(TV)<>253THENTX=TX
+IX:TY=TY+IY:GOTO370
360 TV=TV-TI
370 SPRITE2,(TX,TY),16,7:IX=0:IY=0:TI=
0:RETURN
380 FO=(FO=0)*-4:IFRND(1)>.5THEN400
390 BX=BX+SGN(MX-BX)*16:GOTO410
400 BY=BY+SGN(MY-BY)*16
410 SPRITE3,(BX,BY),FO,13
420 RETURN
430 REM [redacted] TAMA [redacted]
440 MQ=MX:MR=MY
450 BEEP1:MQ=MQ+QQ(MM):MR=MR+RR(MM)
460 X=MQ:Y=MR+7:IFFNA<>0THENMQ=MQ-QQ(M
M):MR=MR-RR(MM):ONMMGOSUB520,530,540,5
20:BEEP0:RETURN
470 CURSORMQ+2,MR:COLOR4:PRINTAM$(MM)
480 IFMQ=TXANDMR=TYTHENGOSUB760:SC=SC+
50:GOSUB1500:TS=TW:SS=SS+1:SPRITE2,,,5

490 IFMQ=BXANDMR=BYTHENGOSUB760:SC=SC+
60:GOSUB1500:BS=BW:SS=SS+1:SPRITE3,,,5

500 IFSS=2THENGOSUB750:GOSUB1030
510 SS=0:GOTO450
520 BLINE(MX,MY)-(MQ+15,MR+15),,BF:RET
URN
530 BLINE(MX+15,MY)-(MQ,MR+15),,BF:RET
URN
540 BLINE(MX,MY+15)-(MQ+15,MR),,BF:RET
URN
550 REM [redacted] MAN [redacted]
560 MX=MX+LX:MY=MY+LY:MV=MV+LV
570 IFMI=1THEN190
580 GOSUB290:MI=1:CM=10:GOSUB750:BLINE
(MX,MY)-(MX+15,MY+15),,BF:SC=SC+INT(PR
/30)*20:GOSUB1500:GOTO190
590 REM [redacted] GOD [redacted]
600 MX=MX+LX:MY=MY+LY:MV=MV+LV
610 GOSUB290:IFED=1ORES<5ORPR>140THENE
D=1:GOTO190
620 ED=1:LINE(PR,8)-(PR+10,15),10,BF:P
R=PR+10:BEEP:GOTO190
630 REM [redacted] RESCUE ! [redacted]
640 MX=MX+LX:MY=MY+LY:MV=MV+LV
650 GOSUB290:IFMI=1THENMH=MH+MI:MI=0:G
OSUB750:SC=SC+100:GOSUB1500:CM=15:IFMH
=3THEN800
660 GOTO190
670 REM [redacted]
680 MX=MX+LX:MY=MY+LY:MV=MV+LV
690 GOSUB290:GOSUB750:MN=MN+1
700 SC=SC+200:GOSUB1500:GOSUB1510
710 BLINE(MX,MY)-(MX+15,MY+15),,BF
720 GOTO190
730 REM [redacted] SOUND [redacted]
740 FORI=1TO20:BEEP:NEXTI:RETURN
750 FORI=1TO3:BEEP:NEXTI:RETURN
760 K=15:FORI=400TO250STEP-10:SOUND1,I
,K:K=K-1:NEXTI:SOUND0:RETURN
770 SOUND5,1,13:FORL=1TO10:NEXTL:SOUND
0:BEEP:RETURN
780 SOUND4,1,15:FORI=1TO50:NEXTI:SOUND
0:RETURN
790 REM [redacted] ROUND CLEAR [redacted]
800 BLINE(64,64)-(199,71),,BF:COLOR,15
,(64,64)-(199,71):MX=224:MY=160
810 GOSUB290:CURSOR84,64:COLOR4:PRINT"
NICE CLEAR !!!":GOSUB740:SC=SC+PR*10
820 TW=TW-1:BW=BW-1:EW=EW-1:RD=RD+1
830 ST=ST+1:IFST>10THEN940
840 MN=MN+1:GOTO60
850 REM [redacted] MAN DIES [redacted]
860 HC=15:FORI=1TO8:SPRITE0,(MX,MY),24
,HC:GOSUB770
870 IFHC=15THENHC=8:GOTO890
880 HC=15
890 NEXTI:SPRITE0,,0,0
900 MN=MN-1:IFMN=0THEN940
910 MH=MH+MI:MI=0:IFMH=3THEN800
920 GOSUB1510:GOTO70
930 REM [redacted] GAME OVER [redacted]
940 GOSUB740:COLOR,1:CLS
950 CURSOR96,32:COLOR15:PRINT"GAME  OV
ER"
960 CURSOR80,64:COLOR8:PRINT"YOUR SCOR
E ";SC
970 IFSC>HSTHENHS=SC:CURSOR80,96:COLOR
2:PRINT"YOU ARE HI-SCORE!!!":GOSUB740
980 CURSOR80,128:COLOR10:PRINT"TRY AGA
IN [Y/N] ?"
990 IFINKEY$="Y"THENRESTORE1660:MH=0:M
I=0:GOTO40
1000 IFINKEY$<>"N"THEN990
1010 END
1020 REM [redacted]
1030 CURSORSX,SY:COLOR8:PRINT"カ"
1040 CURSORSX+8,SY:COLOR10:PRINT"キ":CU
RSORSX+8,SY+8:PRINT "ク":RETURN
1050 REM [redacted] TITLE [redacted]
1060 SCREEN2,1:COLOR8,1:CLS
1070 CURSOR36,16:PRINT"oooooooo RESCU
E! oooooooo":CURSOR48,40:COLOR10
1080 PRINT"...................ROBOT":
CURSOR48,64:COLOR10:PRINT".....GORIRA
ROBOT [ENEMY]":CURSOR48,88:COLOR10
1090 PRINT"............BIRD [ENEMY]":
CURSOR48,112:COLOR10
1100 PRINT"...................??? Pts":
COLOR15:CURSOR32,128:PRINT"ア":COLOR3
1110 CURSOR32,136:PRINT"コ":CURSOR40,12
8:PRINT"サ":COLOR12:CURSOR40,136
1120 PRINT"シ":COLOR10:CURSOR48,136
1130 PRINT"......................TAMA":
SPRITE4,(32,159),20,15:COLOR2
1140 CURSOR32,160:PRINT"ス":CURSOR40,16
0:PRINT"セ":CURSOR48,160:COLOR10
1150 PRINT"...............GOD [????]"
1160 SCREEN2,2:SPRITE1,(32,56),16,C+3:
SPRITE3,(32,104),24,C+5:C=-(C<8)*C+2
1170 CURSOR72,176:PRINT"HIT [S] KEY !!
!":IFINKEY$="S"THENSOUND0:RETURN
1180 SPRITE0,(32,32),W1+8,C:SPRITE2,(3
2,80),W1,C+2:SPRITE5,(32,143),W1+28,9
1190 W1=(W1=0)*-4:C=C+1
1200 SOUND1,120,W1+6:GOTO1160
1220 REM [redacted] DATA ヨミコミ [redacted]
1230 FORI=0TO27:READA$
1240 PATTERNS#I,A$:NEXTI
1250 RESTORE1610:FORI=177TO190
1260 READA$:PATTERNC#I,A$:NEXTI
1270 FORI=1TO7STEP2:READA$:PATTERNS#I+
28,A$:GP$(I/2-.5)=A$:NEXTI
1280 H$=CHR$(29)+CHR$(31):AM$(1)="╭"+H
$+"╰"+CHR$(30)+"╭"+H$+"╰":AM$(2)=CHR$(
28)+"╮"+H$+"╯"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(
30)+"╮"+H$+"╯"
1290 AM$(3)=CHR$(31)+"◡"+CHR$(29)+CHR
$(29)+CHR$(30)+"◡":AM$(4)="◠"+H$+CHR
$(29)+"◠":QQ(1)=16:QQ(2)=-16
1300 RR(3)=-16:RR(4)=16
1310 EL$="3C7EBDDBFFDB663C":ET$="3C7EF
F5AFFC37E3C":RETURN
1320 REM [redacted] SCREEN [redacted]
1330 COLOR,1:CLS:FORY=16TO176STEP16
1340 GB=&H4000:READB$:GA=VAL("&H"+B$)
1350 FORX=16TO240STEP16
1360 GA=GA-GB:IFGA<0THEN1390
1370 COLOR6:CURSORX,Y:PRINT"オ":CURSORX
,Y+8:PRINT"オ":CURSORX+8,Y:PRINT"オ":CUR
SORX+8,Y+8:PRINT"オ":K=X+15:J=Y+15
1380 COLOR,15,(X,Y)-(K,J):GOTO1400
1390 GA=GA+GB
1400 GB=GB/2:NEXTX:NEXTY
1410 READD$:FORI=1TO10STEP2:GOSUB1530
1420 CURSORX,Y:COLOR15:PRINT"ア":CURSOR
X,Y+8:COLOR3:PRINT"コ":CURSORX+8,Y:PRIN
T"サ":CURSORX+8,Y+8:COLOR12:PRINT"シ"
1430 NEXTI:READD$:FORI=1TO10STEP2
1440 GOSUB1530:COLOR1:CURSORX,Y:PRINT"
■":COLOR2:CURSORX,Y+8:PRINT"ス":CURSORX
+8,Y+8:PRINT"セ"
1450 SPRITEI+3,(X,Y-8),28,9:SPRITEI+13
,(X,Y+8),20,15:NEXTI
1460 READD$:FORI=1TO6STEP2:GOSUB1530
1470 COLOR4:CURSORX,Y:PRINT"ア":CURSORX
,Y+8:PRINT"イ":CURSORX+8,Y:PRINT"ウ":CUR
SORX+8,Y+8:PRINT"エ":NEXTI:READSX,SY
1480 CURSOR224,160:COLOR1:PRINT"▌":CUR
SOR48,0:COLOR2:PRINT"SCORE          LEFT
     ROUND":CURSOR210,0
1490 COLOR6:PRINTRD:RETURN
1500 BLINE(84,0)-(125,7),,BF:CURSOR78,
0:COLOR7:PRINTSC:RETURN
1510 BLINE(156,0)-(167,7),,BF:CURSOR15
0,0:COLOR5:PRINTMN-1:RETURN
1520 CURSOR16,8:COLOR15:PRINT"POWER":L
INE(50,8)-(PR,15),10,BF:RETURN
1530 X=VAL("&H"+(MID$(D$,I,1)+"0")):Y=
VAL("&H"+(MID$(D$,I+1,1)+"0")):RETURN
1540 REM [redacted] DATA [redacted]
1550 DATA000066F532FD1E7D,1C350207070E
0000,000066AF4CBF78BE,38AC40E0E0700000

1560 DATA00000605 0A1D1E1D,1D0E0307070E
0000,000060A050B878B8,78F040A0E0700000

1570 DATA00070F00000F047F,787F0B2B373B
3D00,00E0F03838F8F09E,7EDE5070ECDCBC04

1580 DATA00070F1C1C1F0F79,7E7B0A0E373B
3D20,00E0F00000F020FE,1EFED0D4ECDCBC00

1590 DATA03070C0F167BFCDF,DFF3FC377B7C
007C,C0E030F068DE3FFB,FBCF3FECDE3E003E

1600 DATA9C9F8F8F83808080,000000000000
0000,38F8F0F0C0000000,0000000000000000

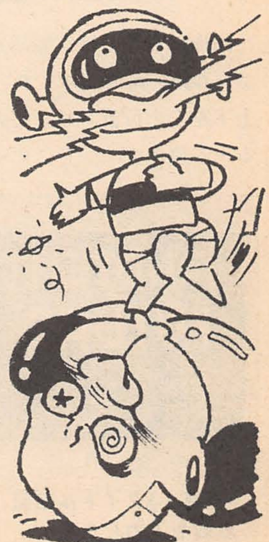
1610 DATA03070FE9EFECF47B,3C1F1F1F1F3F
3F3E,C0E0F097F7372FDE,3CF8F8F8F8FCFC7C

1620 DATAFD00DFDFDF00FDFD,000C100C020C
0000,80E0F8FEF8E08080,C000000000000000

1630 DATA00000000003070F0F,0F0F07030000
0000,00000000C0E0F0F0,F0F0E0C000000000

1640 DATA0020707070C2F1F3E,00040E0E3EF4
F87C
1650 DATA030F111F332D3F3F,C0F088F8CCB4
FCFC,030F1719373B3D3F,C0F0E898ECDCBCFC

1655 REM [redacted] MAZE DATA 1~5 [redacted]
1660 DATA 7FFF,4001,5555,5DDD,558D,402
1,5375,5845,5AD5,4001,7FFF,92E72868C9,
62A587367A,4383C3,128,128
1670 DATA 7FFF,41C1,5C9D,4631,5365,580
D,5365,4631,5C9D,41C1,7FFF,42C2844ACA,
232778B6D4,768796,128,96
1680 DATA 7FFF,47F1,5015,57B5,43A5,580
D,52A1,56B5,5405,47F1,7FFF,732698E689,
43945EC73A,A369A9,128,96
1690 DATA 7FFF,788F,7227,66B3,4C99,59C
D,4361,5E3D,588D,43E1,7FFF,832847A9E8,
B253D5B6CA,87253A,128,128
1700 DATA 7FFF,4001,5555,575D,5101,5C6
D,4141,5719,445D,51C1,7FFF,82B526E647,
6769AA85E4,63C32A,128,96
1705 REM [redacted] 6~10 [redacted]
1710 DATA 7FFF,4001,59CD,5C9D,4E39,669
3,4E39,5C9D,510D,4461,7FFF,286996E4CA,
637785A8E9,46D28A,128,112
1720 DATA 7FFF,4001,5BFD,5005,57D5,441
1,5775,5005,5FED,4001,7FFF,D2E6E6888A,
8446C8E7BA,A56687,128,96
1730 DATA 7FFF,4631,5295,58C5,529D,463
D,5295,58C5,5295,4631,7FFF,322676BAE6,
4568A4E2CA,82C24A,128,96
1740 DATA 7FFF,6C1B,49C9,5B6D,4221,6EB
B,6C1B,4949,5B6D,4001,7FFF,9224E4979A,
A2D5A738BA,328AD2,128,144
1750 DATA 7FFF,40E1,5A0D,48E9,6383,763
F,44A3,51A9,550B,4461,7FFF,5293B548B9,
5576D4CA88,22E22A,128,96
```



SC-3000

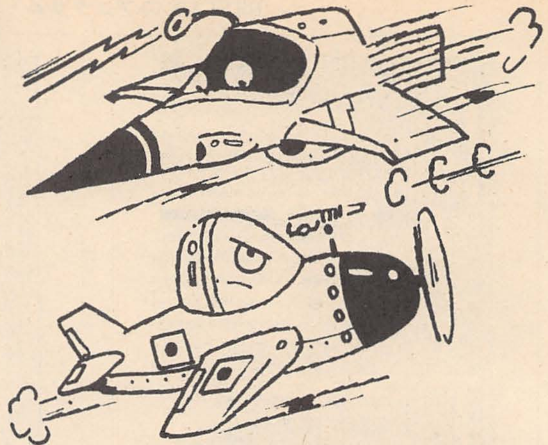
★影の○○○○○○○!(あまりにひどい言葉のため、事前検閲でカットしました)(大阪府吹田市・WON PIN18才)……【編:ヒドイ!つぐ美:きたない!編集長:くさい!影:はい,正解はミズムシノアシでした。】

SMC-777/C/70用

移植版

FUTURE号の冒険

新井　隆浩



このプログラムは，月刊マイコン83年1月号に掲載された「FUTURE号の冒険」を，SMC用に移植したものです。

ストーリー

未来からタイム・スリップしたFUTURE号は，ゼロ戦の攻撃をうけた。そこへ謎のボールも，攻撃を始めてきた。

あそびかた

RUNすると，タイトルとキー操作の簡単な説明が表示されます。そして，下方にYOUR　NAME：と表示されますので，名前を入力してください。有効文字数は，5文字です。そしてリターン・キーを押すと，ゲーム画面になります。そこでSを押すと，ゲームが始まります。

ゲーム画面の説明

画面の左半分は，戦場を上から見たものです。謎のボールは，両端にいます。右下の四角形がレーダーで，上下左右の位置を映しています。レーダーの中央にある＋が照準です。そこにゼロ戦が来たら，ミサイルを発射してください。

得点は，ゼロ戦を1機爆発させると10点です。1000点ごとに，FUTURE号が1機増えます。謎のボールは，撃てません。ボールに当たると，PLANEが1機減ります。

3回ボールに当たるか，TIME　UPすると，GAME　OVERです。

プログラムについて

プログラムのタイトルの画面の所を入力するときは，まずDEF　KEY　4，CHR＄（＆H86）を行なって，F4を使って入力してください。

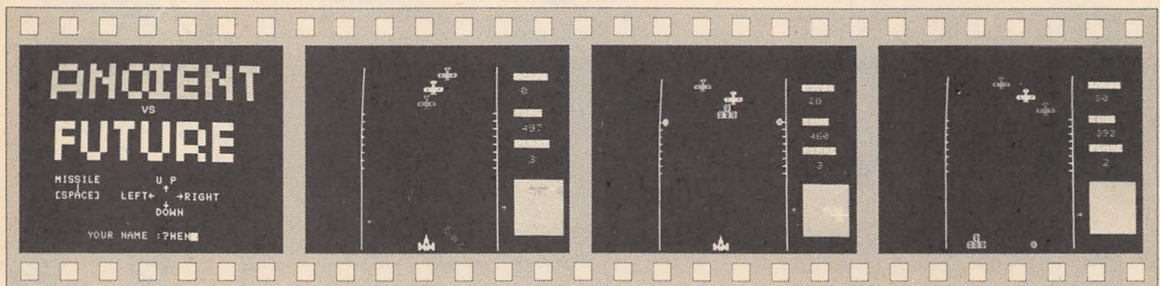
参考資料

マイコン83年1月号　磯 利光

「FUTURE号の冒険」（255～258ページ）



Dr.D：SMCのBASICは，強力だから，移植するのも楽だろう。



《写真1》タイトル画面。名前を入力します

《写真2》右下のレーダーを見ながら攻撃開始!!

《写真3》ズガガ～ン!!　みごと命中です

《写真4》ボワ～ン！　みごと失敗です

★ないですむシリーズ：太陽がでなければ，影さんが仕事をしないですむ。ホント？（香川県観音寺市・広田順一13才）……【影：ウソだろ？朝から晩まで仕事しとるからな。もっとも，朝か夜かよくわからないときもある。】

```
10 WIPE : DEF INT A-Z:DIM X(3),Y(3),D(3),E(3).F(3),G(3),H(3),K(7),R(3):Q5=1
20 PLAY"O5T255L64" : CONSOLE 40 : GOSUB 1090
30 GOSUB 1390 : H1=100 : N$="SMC  "
40 X1=10 : Y1=4 : S=0 : T=500 : N=3 : Z=1 : B=6
50 IF Q5=1 THEN Q5=0 : GOTO 70
60 GOSUB 1090
70 GOSUB 1330
80 FOR I=1 TO 3 : X(I)=10 : Y(I)=1 : NEXT I
90 ' -----   Screen set  -----
100 ' Kunitoshi Hirukawa , Hiroshi Yoshida
110 WIPE : FOR I=1 TO 24 : PRINT CHR$(150);SPACE$(19);CHR$(150) : NEXT I
120 FOR I=6 TO 13 :  PRINT (0,I);CHR$(147);SPACE$(19);CHR$(146) : NEXT I
130 CCOLOR 1,1,1 : PRINT (23, 1);"SCORE";(23,6);"TIME";(23,10);"PLANE";
140 BOXF(184,120)-(239,175),1
150 ' CCCCCCCCCC     MAIN     ﾖﾖﾖﾖﾖﾖﾖﾖﾖﾖ
160 ' -----   Score  -----
170 CCOLOR 2,0,0 : PRINT (24,3);S; : PRINT (24,8);T;" "; : PRINT (25,12);N;
180 CPLOT(21,22-Y1),3 : Y9=Y1
190 ' -----   ﾚｰﾀﾞｰ   -----
200 FOR I=1 TO 3
210 CCOLOR I+1 : PRINT (X(I)  ,I*2-2);"#"; : PRINT  (X(I)-1,I*2-1);"$%&";
220 E(I)=X1-X(I) : D(I)=ABS(E(I)) : F(I)=Y1-Y(I) : H(I)=ABS(F(I)) : R(I)=0
230 IF H(I)> 3 THEN 300 ELSE IF D(I)>4 THEN 300
240 IF D(I)< 3 THEN P$="'()" : GOTO 290
250 IF E(I)= 3 THEN P$="()"  : R(I)=1 : GOTO 290
260 IF E(I)= 4 THEN P$=")"   : R(I)=2 : GOTO 290
270 IF E(I)=-3 THEN P$="'("  : GOTO 290
280 IF E(I)=-4 THEN P$="'"
290 CCOLOR I+1 : PRINT (25-E(I)+R(I),18-F(I));P$; : G(I)=LEN(P$)
300 NEXT I : CCOLOR 6
310 ' -----   ﾎﾞｰﾙ   -----
320 PRINT (26,18);"/";(1,B);".";(19,B);".";
330 CCOLOR 0,3,1 : PRINT (X1,22);"*";(X1-1,23);"+,-"; : CCOLOR 7,0,0
340 IF Z=0 THEN 380
350 PRINT (4,14);"START [S] KEY"; : I$=INKEY$
360 IF I$="S" OR I$="s" THEN Z=0 : PRINT (4,14);"                " : GOTO 380
370 GOTO 350
380 L=0 : R1=0 : V5=0 : IF IRND(5)<>2 THEN 600
390 FOR I=B TO 23 : L=L+1
400 W1=VINP((I*40+L)*2) : W2=VINP((I*40+20-L)*2)
410 CCOLOR 6 : PRINT (L,I);".";(20-L,I);"."; : PLAY"N12" : CCOLOR 7
420 IF (W1<&H2E)*(W1>&H29) THEN R1=I : GOTO 490
430 IF (W2<&H2E)*(W2>&H29) THEN R1=I : GOTO 500
440 IF I<>18 THEN 560
450 V=COND((INP(&H1B) AND 4)<>0,INP(&H1A),0) : X3=X1
460 X1=X1+(V=&H16)-(V=&H19) : X1=X1-(X1<2)+(X1>18)
470 GOSUB 1040 :'FUTUREｺﾞｳ ﾋｮｳｼﾞ"
480 GOTO 560
490 PRINT (L   ,R1);"!"; : GOTO 510
500 PRINT (20-L,R1);"!";
510 FOR J=1 TO 5 : PLAY"N6" : NEXT J
520 PRINT (X1,22);"!";(X1-1,23);"!!!";
530 FOR J=1 TO 30 : PLAY"N12" : NEXT
540 X2=X1 : X1=10 : N=N-1 : IF N=0 THEN 940
550 V5=1
560 PRINT (L,I);" ";(20-L,I);" "; : IF V5=1 THEN I=23
570 NEXT I : IF R1<>0 THEN 780
580 ' -----   Key ﾆｭｳﾘｮｸ   -----
590 ' Motohalu Sano , Eiichi Ohtaki , Masamichi Sugi
600 X2=X1 : P=COND((INP(&H1B) AND 4)<>0,INP(&H1A),0)
610 Y1=Y1+(P=&H17)-(P=&H1C) : Y1=Y1-(Y1<1)+(Y1>7)
620 X1=X1+(P=&H16)-(P=&H19) : X1=X1-(X1<2)+(X1>18)
630 IF P<>32 THEN 780
640 ' -----   ﾐｻｲﾙ   -----
650 A=0 : FOR I=3 TO 1 STEP -1
660 IF (X2-2<X(I))*(X1+2>X(I))*(Y1=Y(I)) THEN A=I : I=1
670 NEXT I
680 FOR I=21 TO A*2 STEP -1
690 CP=CPOINT(X1,I):AP=APOINT(X1,I) AND &HF: CPLOT(X1,I),150 : PLAY"N12" :CPLO
T(X1,I),CP,AP: NEXT I
700 IF A=0 THEN 780
710 PRINT (X1,A*2-1);"!";(26,18);"!";
720 FOR I=1 TO 5 : PLAY"N6" : NEXT I
730 PRINT (X(A),A*2-2);"!";(X(A)-1,A*2-1);"!!!";(25-E(A),18-F(A));"!!!";
740 FOR I=0 TO 30 : PLAY"N12" : NEXT I
750 S=S+10 : IF S MOD 1000=0 THEN N=N+1
760 ' -----   Future & Zerosen ｲﾄﾞｳ   -----
770 ' I L♥VE SONY MICRO COMPUTER  SMC-70 & 777(C)
780 FOR I=1 TO 3
790 PRINT (X(I),I*2-2);" ";(X(I)-1,I*2-1);"   ";
800 IF (D(I)>4)+(H(I)>3) THEN 820
810 PRINT (25-E(I)+R(I),18-F(I));SPACE$(G(I));
820 NEXT I
830 PRINT (1,B);" ";(19,B);" ";(X2,22);" ";(X2-1,23);"   ";(21,22-Y9);" ";
840 T=T-1 : B=B+1 : IF B=14 THEN B=6
850 IF T=0 THEN 940
860 FOR I=1 TO 3
870 X(I)=X(I)+IRND(2)-1-(X(I)<3)+(X(I)>17)
880 Y(I)=Y(I)+IRND(2)-1-(Y(I)<1)+(Y(I)>7)
890 IF Y(I)>7 THEN Y(I)=7
900 NEXT I
910 PLAY"N12"
920 GOTO 170
930 ' CCCCCCCCCC     GAME OVER     ﾖﾖﾖﾖﾖﾖﾖﾖﾖﾖ
940 PRINT (25,12);"0";(6,8);"GAME OVER";(2,10);M$;" SCORE:";S;
950 IF S<H1 THEN 970
960 PRINT (4,12);"YOU ARE BEST "; : H1=S : N$=M$ : GOTO 980
970 PRINT (2,12);N$;" SCORE:";H1;
980 FOR I=&H22 TO &HFF STEP 8 : PLAY"N12" : NEXT I
990 PRINT (2,14);"TRY AGAIN [Y or N]";
1000 I$=INKEY$ : IF I$="Y" OR I$="y" THEN 40
1010 IF I$="N" OR I$="n" THEN WIPE : FONT RESET : PRINT " MATANE !!" : END
1020 GOTO 1000
1030 ' -----   Future ﾋｮｳｼﾞ   -----
1040 PRINT (X3,22);" ";(X3-1,23);"   ";
1050 CCOLOR 0,3,1 : PRINT (X1,22);"*";(X1-1,23);"+,-"; : CCOLOR 7,0,0
1060 RETURN
1070 ' CCCCCCCCCC     TITLE     ﾖﾖﾖﾖﾖﾖﾖﾖﾖﾖ
1080 ' Hiroshi Ishibashi ♥ Eri Tatuta
1090 WIPE : CURSOR OFF : DEF FONT &H86,"FFFFFFFFFFFFFFFF" : CCOLOR 2
1100 PRINT " ■■■  ■  ■  ■■  ■■■ ■■■  ■  ■ ■■■"
1110 PRINT "■   ■ ■■ ■ ■  ■ ■   ■ ■■ ■  ■"     :'  「Title」  / ﾆｭｳﾘｮｸ ﾊ
1120 PRINT "■   ■ ■■■ ■ ■  ■ ■■■  ■ ■■  ■"     :'  Def key 4,chr$(&h86)
1130 PRINT "■■■■■ ■ ■ ■ ■  ■ ■   ■  ■  ■"      :'  + [ Return ] ｦ ｵｺﾅｲ
1140 PRINT "■   ■ ■ ■  ■■ ■■■ ■■■  ■  ■"       :'  [ F4 ] ｦ ﾂｶｯﾃ ﾆｭｳﾘｮｸ
1150 PRINT                                       :'  ｼﾃｸﾀﾞｻｲ !!
1160 PRINT
1170 PRINT : CCOLOR 3
1180 PRINT " ■■■ ■  ■ ■■■ ■  ■ ■■■  ■■■"
1190 PRINT " ■   ■  ■  ■  ■  ■ ■  ■ ■"
1200 PRINT " ■■■ ■  ■  ■  ■  ■ ■■■  ■■■"
1210 PRINT " ■   ■  ■  ■  ■  ■ ■■■  ■"
1220 PRINT " ■    ■■   ■   ■■  ■  ■ ■■■"
1230 PRINT
1240 PRINT : CCOLOR 7
1250 PRINT " MISSILE        U P"
1260 PRINT "      ";CHR$(150)
1270 PRINT " [SPACE]   LEFT      RIGHT" : CPLOT (17,16),1 : CPLOT (15,17),4
1280 CPLOT (19,17),3 : CPLOT (17,18),2 : PRINT
1290 PRINT TAB(16);"DOWN"
1300 FOR I=1 TO 12 :PRINT (I,6);"  V";SPACE$(24-I*2);"S "; : PLAY"N12" :NEXT I
1310 RETURN
1320 ' -----   Name Input   -----
1330 K1=18 : M$=""
1340 CCOLOR ,,2
1350 PRINT (6,22);"YOUR NAME :"; : CCOLOR ,,0
1360 INPUT M$ : M$=LEFT$(M$+"     ",5)
1370 PLAY"N12"
1380 GOSUB 1480 : RETURN
1390 ' -----   SET PCG   -----
1400 DEF FONT 35,"10EEEEEE28383838" : DEF FONT 36,"7FF7E3F77F000000"
1410 DEF FONT 37,"FFFFFFFFFF7C10FE" : DEF FONT 38,"FCDE8EDEFC000000"
1420 DEF FONT 39,"FF7F000100010101" : DEF FONT 40,"FFBB6C936C39C701"
1430 DEF FONT 41,"FEFC000000000000" : DEF FONT 42,"1010103838707C7C"
1440 DEF FONT 43,"1038383F2F2F3828" : DEF FONT 44,"6CC6C6D7FFFFEE6C"
1450 DEF FONT 45,"103838F8E8E83828" : DEF FONT 46,"187E66DBDB667E18"
1460 DEF FONT 47,"101000D600101000" : DEF FONT 33,"2649829164839166"
1470 RETURN
1480 ' -----   TITLE CLEAR   -----
1490 ' Tomofumi Seco , Shunsaku Utunomia
1500 SCR$=CHR$(27)+"Q" : FOR I=0 TO 40
1510 PRINT (0,6);SCR$;(0,15);STRING$(8,SCR$+"=======;
1520 NEXT I
1530 K(0)=&H7F:K(1)=&HFD:K(2)=&HDF:K(3)=&HF7
1540 K(4)=&HFB:K(5)=&HEF:K(6)=&HFE:K(7)=&HBF
1550 FOR M=0 TO 7 : FOR A=0 TO 7
1560  ADR=&H1000+(&H86)*8+A : C=VINP(ADR) :C=C AND K(A) : VOUT ADR,C
1570 NEXT A
1580 SWAP K(5),K(0):SWAP K(7),K(2) :FOR SW=0 TO 4 :SWAP K(SW),K(SW+3) :NEXT SW
1590 NEXT M
1600 RETURN
```

★BMはいったいなんの略でしょう？答えは，ボロクソ・メンバーズ。どうも，失礼しやした。（大阪府柏原市・横田 等13才）……【一同：どうも，失礼しやした。守衛のオジサン：あれまあ，今日はお早いお帰りで！】

VIC-1001(3KRAM)用

キッチン・パニック

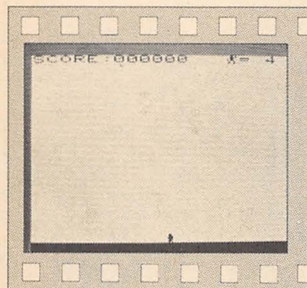
ゼオライマー



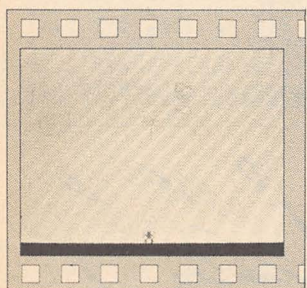
ある日，あなたが台所にいると，とつぜん大きな地震が起こり，頭上から食器が雨のようにふってきました。さあ，あなたは落下物やその破片をよけつつ，小石を投げて生きのびてください。

★遊びかた

[←][→]で左右に動き，[A]で小石を投げます。4回落下物や破片に当たると，GAME OVERです。



《写真1》空から食器がドサーッとふってくる


《写真2》小石を投げて食器を割りましょう！

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
5 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,26:POKE56,26
10 REM**MASINGO DATA**
20 FORI=6656TO7327:READA:POKEI,A:NEXT
30 DATA174,247,28,165,197,201,22,240,50,201,45,240,58,201,17,208
40 DATA111,173,246,28,208,106,169,1,141,246,28,138,24,105,184,141
50 DATA245,28,169,37,133,0,162,128,142,10,144,160,160,200,208,253
60 DATA232,224,1,208,243,174,247,28,24,144,21,224,21,240,70,232
70 DATA169,35,133,0,24,144,9,224,0,240,58,202,169,33,133,0
80 DATA189,184,31,201,40,48,5,169,1,141,244,28,172,247,28,169
90 DATA32,153,184,31,142,247,28,169,6,157,184,151,173,243,28,208
100 DATA10,169,1,141,243,28,230,0,24,144,5,169,0,141,243,28
110 DATA165,0,157,184,31,96,173,246,28,208,1,96,174,245,28,173
120 DATA242,28,208,48,189,0,31,201,44,16,102,189,234,30,201,44
130 DATA16,85,169,32,157,0,31,138,56,233,22,176,8,170,169,1
140 DATA141,242,28,144,43,170,169,39,157,0,31,169,2,157,0,151
150 DATA142,245,28,96,189,0,30,201,44,16,70,189,234,29,201,44
160 DATA16,55,169,32,157,0,30,138,56,233,22,170,224,44,144,14
170 DATA169,39,157,0,30,169,2,157,0,150,142,245,28,96,169,0
180 DATA141,246,28,141,242,28,96,141,241,28,138,56,233,22,144,16
190 DATA170,169,40,157,0,31,24,144,13,141,241,28,138,56,233,22
200 DATA170,169,40,157,0,30,173,241,28,201,50,48,9,201,58,48
210 DATA10,169,16,24,144,7,169,80,24,144,2,169,48,32,72,27
220 DATA162,255,142,11,144,160,160,200,208,253,202,224,126,208,243,169
230 DATA0,141,246,28,141,242,28,96,248,24,109,240,28,141,240,28
240 DATA144,20,169,1,24,109,239,28,141,239,28,144,9,169,1,24
250 DATA109,238,28,141,238,28,216,173,238,28,162,0,32,128,27,173
260 DATA239,28,162,2,32,128,27,173,240,28,162,4,32,128,27,96
270 DATA72,74,74,74,74,24,105,176,157,6,30,104,41,15,24,105
280 DATA176,157,7,30,96,162,183,189,0,31,201,39,48,52,201,43
290 DATA48,43,201,51,48,14,240,18,201,59,48,8,240,16,201,63
300 DATA48,2,240,14,24,105,1,24,144,10,169,44,16,6,169,52
310 DATA16,2,169,60,157,22,31,189,0,151,157,22,151,169,32,157
320 DATA0,31,202,224,255,208,192,189,0,30,201,39,48,52,201,43
330 DATA48,43,201,51,48,14,240,18,201,59,48,8,240,16,201,63
340 DATA48,2,240,14,24,105,1,24,144,10,169,44,16,6,169,52
350 DATA16,2,169,60,157,22,30,189,0,150,157,22,150,169,32,157
360 DATA0,30,202,224,21,208,192,162,184,189,0,31,201,40,48,57
370 DATA201,44,16,8,169,32,157,0,31,24,144,45,169,41,157,255
380 DATA30,169,42,157,0,31,169,43,157,1,31,189,0,151,157,255
390 DATA150,157,0,151,157,1,151,169,224,141,13,144,160,0,200,208
400 DATA253,24,105,1,201,1,208,241,232,232,224,228,208,187,174,247
410 DATA28,189,184,31,201,41,48,5,169,1,141,244,28,96,32,134
420 DATA26,32,0,26,173,244,28,240,1,96,32,149,27,173,244,28
430 DATA240,1,96,32,134,26,174,237,28,142,12,144,202,202,202,202
440 DATA224,0,208,2,162,0,142,237,28,96,169,16,32,72,27,96
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 Y$="":R=36876:POKER+2,15:POKER+3,31:POKER-7,255:GOSUB6
00
20 POKER+3,29:POKE7406,0:POKE7407,0:POKE7408,0:A=.94:B=.92:C=.90:RU=1:M=4:E=30
30 POKE7415,10:POKE7414,0:POKE7412,0:POKE7410,0:POKE7405,4
40 PRINT"SCORE:000000=“M:POKE38850,6:SYS6894:SYS6984
50 PRINTY$"←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←";:POKE8185,31:POKE38905
,2
100 SYS7278:ONPEEK(7412)GOTO500
110 IFRND(1)>ATHENPRINT""SPC(INT(RND(1)*20)+1)","":POKE7405,252
120 IFRND(1)>BTHENPRINT""SPC(INT(RND(1)*20)+1)"4":POKE7405,248
130 IFRND(1)>CTHENPRINT""SPC(INT(RND(1)*20)+1)"<":POKE7405,244
140 D=D+1:IFD>1000GOTO160
150 FORI=0TOE:NEXT:GOTO100
160 I=40
170 SYS7278:ONPEEK(7412)GOTO500:FORJ=0TO30+E:NEXT:I=I-1:ONIGOTO180:GOTO170
180 PRINTLEFT$(Y$,10)""RU"ROUND CLR":PRINT"BONUS 1000"
190 FORI=1TO100:POKER,200:SYS7322:FORJ=0TO50:NEXT:POKER,0:NEXT
200 D=0:RU=RU+1:A=A-.02:B=B-.02:C=C-.02:E=E-6:IFE<0THENE=0
210 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO30
500 F=PEEK(7415):FORJ=0TO5:PRINTY$SPC(F)"T"CHR$(34):GOSUB520
510 PRINTY$SPC(F)"T*";:GOSUB520:NEXT:GOTO530
520 FORI=15TO0STEP-2:POKER+2,I:POKER,128+(I*3):NEXT:RETURN
530 PRINTY$SPC(F)"Tx";:POKER,0:POKER+2,15:M=M-1:IFM=0GOTO550
540 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO30
550 PRINTLEFT$(Y$,11)"GAME OVER":FORI=0TO4000:NEXT:GOTO10
600 PRINT"SCORE:000000":SYS6894:SYS6984:POKE0,33
610 PRINT"KITCHEN PANIC":PRINT" ---GLASS(10 PTS.)"
620 PRINT" ---PLATE(30 PTS.)":PRINT" ---WINE BOTTLE(50 PTS.)"
630 PRINT"A[ ' ]:-$-;"
640 SC=0:T=4:FORI=1TO3:J=PEEK(7405+I):J=(J/16-INT(J/16))*16+INT(J/16)*10
650 SC=SC+J*10↑T:T=T-2:NEXT:IFHI<SCTHENHI=SC
660 PRINT"HI-SCORE"HI:PRINT"HIT [S] KEY";:I=44:J=52:D=60
670 POKE7835,D:POKE7879,J:POKE7923,I:I=I+1:J=J+1:D=D+1:IFI=52THENI=44
680 IFJ=60THENJ=52
690 IFD=64THEND=60
700 A=PEEK(197):IFA=41THENRETURN
710 FORB=0TO100:NEXT:GOTO670
```


★うちの学校の庭の時計は，1分間に7分進む。はたして，影さんの頭の回転は？（東京都小平市・アンドアジェネシス2　13才）……【Dr.D：逆回りだな。ほれ，今日も左旋回でやってきた。影：グイ〜ン，グイ〜〜〜ン!!】

X1(G-RAM1)/C/D/(ターボ)用

SAKURANBO SAKURANBO

(サクランボ サクランボ)

山田　正信



●内　容

スペース・キーで気球を操作して，飛んでくる鳥をやっつけながら，なぜかフワフワと流れてくるサクランボを集めていくという，ワンキー・ゲームです。

●ゲーム

操作は，スペース・キーを押すと上昇，はなすと下降です。また，空には風が吹いていて，気球はその方向に流されていきます。

鳥をやっつけるには，気球のカゴの部分をぶつけるといいんですが，まちがって風船に当たってしまうと，「バン」と破裂してしまい，ゲーム・オーバーになってしまうんですねー。

順調に鳥をやっつけていると，なぜかサクランボがでてくるので，これを気球のカゴの部分で拾いましょう。ただし，サクランボも気球の風船に当たると破裂してゲーム・オーバーになるので要注意です。サクランボを三つ集めると，その面をクリアできます。

得点は，鳥をやっつけると5点，サクランボを拾うと100点です。

●プログラム

↓↑→←の入力は，あらかじめ，POKE &H01A2，&HB7としておいて，ESCキーのあとにカーソル移動キーを押すとでてきます。

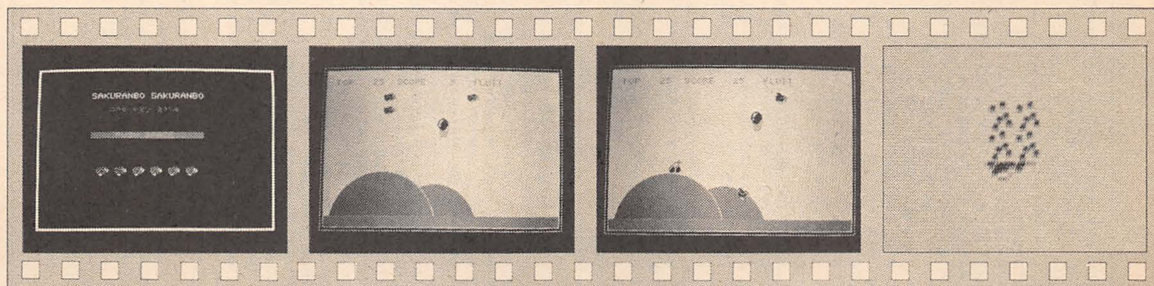
90行の IF F<3 THENの「3」を変えると，スピードやでてくる鳥の数が変わります。

《第1表》変数表

KX, KY	気球の位置
H( )	風向き
X( ), Y( )	鳥またはサクランボの位置
J( )	そのキャラクタが鳥か，サクランボか
TRX	やっつけた鳥の数
SAK$	拾ったサクランボの数
MEN	面数

CHECKER FLAG

Dr.D：ワンキー・ゲームの代表のようなゲームだ。スペース・キーだけで気球の上下をコントロールしている。



《写真1》タイトル画面。ワンキー・ゲーム

《写真2》気球がフワフワ。鳥には気をつけて

《写真3》サクランボが流れてきた。そら拾え！

《写真4》気球の風船が破裂してしまいました

★僕は，創刊号からベーマガを買っているが，まだ一度もプログラムを作ったことがない。どうだ影さん，まいったか！（千葉県船橋市・よけいなお世話だ14才）……【影：そんなことじまんになりゃしないったら，なりゃしない。】

SAKURANBO SAKURANBO のプログラム・リスト

```
10 CLICK OFF:INIT:WIDTH 40:TEMPO 300
20 DEFINT A-Z:DIM H(18)
30 GOSUB 590 :CGEN 1:GOTO 500
40 '-------------------------------------------■ メイン
50 S=STRIG(0)
60 KX=KX+(H(KY)=1)*(KX<33)-(H(KY)=2)*(KX>4)
70 KY=KY+(S=0    )*(KY<18)-(S=-1    )*(KY>4)
80 LOCATE KX,KY:PRINT KI$
90 IF F<3 THEN F=F+1 ELSE F=0:GOTO 50
100 IF X(F)<35 THEN X(F)=X(F)+1 ELSE 190
110 IF J(F)=1  THEN 150
120 LOCATE X(F),Y(F):PRINT TR$(X(F) MOD 2)
130 ON (ABS(KX-X(F))<3)*(KY-Y(F)-2) GOTO 300,300,300,180,180
140 GOTO 90
150 LOCATE X(F),Y(F):PRINT SA$
160 ON (ABS(KX-X(F))<3)*(KY-Y(F)-2) GOTO 300,300,300,230,230
170 GOTO 90
180 PLAY"O5C1D":SC=SC+5:TRK=TRK+1:GOSUB 260
190 LOCATE X(F),Y(F):PRINT CL$
200 X(F)=1:Y(F)=INT(RND*8)*2+4
210 IF TRK<MEN*5 THEN J(F)=0 ELSE J(F)=1:TRK=0
220 GOTO 90
230 PLAY"O6C1DEFG":SC=SC+100:SAK$=SAK$+SA$:GOSUB 260
240 IF SAK$=STRING$(3,SA$) THEN 380
250 GOTO 190
260 LOCATE 30,1:PRINT SAK$:COLOR 1
270 LOCATE  1,2:PRINTUSING" TOP#####  SCORE#####    FLUIT";HI;SC:COLOR 7
280 RETURN
290 '-------------------------------------------■ PAN !! ゲーム オーバー
300 LOCATE KX,KY:PRINT"メメ↓←←メメ":PRW:PALET 0,7
310 SOUND6,10:SOUND7,31:SOUND10,31:SOUND12,12:SOUND13,9:PALET0,0:PAUSE 10
320 PLAY"O4+C3R1+C4BAGFEDCRCR0C4"    :CSIZE 2:COLOR 2
330 LOCATE  8,12:PRINT#0"-GAME OVER-":CSIZE 0:COLOR 1
340 IF SC>HI THEN HI=SC:PAUSE 30 ELSE 360
350 LOCATE 13,14:PRINT"YOUR IS TOP"  :PLAY"O6C4RC"
360 COLOR 7:PAUSE 50:MEN=0:SC=0:GOTO 500
370 '-------------------------------------------■ イチメン クリア ダヨーン
380 PLAY"O5A2RA":PRW:PAUSE 10:CLS
390 MEN=(MEN MOD 4)+1
400 X(1)=36:X(2)=36:X(3)=36:KX=30:KY=12:SAK$="":TRK=0
410 ON MEN RESTORE 450,460,470,480
420 FOR I=4 TO 18:READ H(I)         :NEXT
430 FOR I=1 TO 7 :READ C:PALET I,C:NEXT:READ C:PRW C
440 GOSUB 260:GOTO 50
450 DATA 2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,   1,2,0,4,5,5,5,   0
460 DATA 1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2,   1,2,0,4,5,5,7,128
470 DATA 2,2,2,0,0,0,1,1,1,0,0,0,2,2,2,   5,2,0,1,0,6,0,   0
480 DATA 1,1,1,0,0,0,2,2,2,0,0,0,1,1,1,   1,2,0,0,5,0,0,128
490 '-------------------------------------------■ タイトル
500 CLS:PRW
510 FOR I=0 TO 7:PALET I,0:NEXT:PALET 2,7
520 LOCATE 9,4 :PRINT "SAKURANBO SAKURANBO":COLOR 1
530 LOCATE 9,6 :PRINT "   one Key game     ":COLOR 4:CFLASH 1
540 LOCATE 9,10:PRINT "     PUSH SPACE     ":COLOR 7:CFLASH 0
550 IF STRIG(0) THEN 380 ELSE I=-(I=0)
560 LOCATE 9,15:PRINT TR$(I);TR$(I);TR$(I);TR$(I);TR$(I);TR$(I)
570 PAUSE 5:GOTO 550
580 '-------------------------------------------■ ハイケイ & キャラクター
590 RESTORE 730
600 COLOR 2:PRINT"↓ ハイケイ ":PLAY"O5C4"
610 LINE(0,0)-(319,199),PSET,5,BF
620 FOR I=1 TO 16:READ X,Y,R,C:CIRCLE(X,Y),R,C:PAINT(X,Y),C,C:NEXT
630 LINE(0,182)-(319,199),PSET,1,BF
640 LINE(0,0)-(319,199),PSET,7,B:LINE(4,4)-(315,195),PSET,7,B
650 PAINT(1,1),2,7
660 COLOR 1:PRINT"↓ P.C.G ":PLAY"O5C4":COLOR 7
670 FOR I=&H20 TO &HFF:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT
680 FOR I=&HC0 TO &HD2:READ D$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(D$):NEXT
690 TR$(0)=" タチ↓←←← ツテ↑":CL$="   ↓←←←   ↑"
700 TR$(1)=" トナ↓←←← ニヌ↑":SA$=" ネノ↓←←← ハヒ↑"
710 KI$="↑←     ↓←←←← フヘ ↓←←←← ホマ ↓←←←← ミム ↓←←←←     "
720 RETURN
730 DATA 100,080,15 ,7  ,250,080,15 ,7  ,050,050,15 ,7  ,200,050,15 ,7
740 DATA 116,080,12 ,7  ,266,080,12 ,7  ,066,050,12 ,7  ,216,050,12 ,7
750 DATA 084,080,12 ,7  ,234,080,12 ,7  ,034,050,12 ,7  ,184,050,12 ,7
760 DATA 150,199,55 ,4  ,080,199,71 ,5  ,080,199,70 ,4  ,280,030,14 ,6
770 DATA 0038462130609088 0000381E0F1F6F77 0000000000000000
780 DATA 00000000B0483651 000000000B0D8BE 0000000000001016
790 DATA 8780C078070F0701 787F3F0702060100 0000000002060100
800 DATA 80031826C0008000 7FFCE6C000000000 070C060000000000
810 DATA 0000037C80878890 000000037F78776F 0000000000000000
820 DATA 0000F00816914021 000000F0F87EBFDE 000000001016070E
830 DATA 9061063F0E000000 6F1E330E00000000 0000000E00000000
840 DATA 4E90600000000000 B060000000000000 0000000000000000
850 DATA 0000000000010204 0000000000000000 0000000001020408
860 DATA 0008040271860808 0000000000000000 0010187C8E081010
870 DATA 0018204040000000 347EFFFFFFFF7E3C 0818204040000000
880 DATA 0030000000000000 68FC7E7E7E7EFC78 1030000000000000
890 DATA 030C11264C489880 00030F1F3F3F7F7F 000001060C081800
900 DATA C030880402020101 00C0F0F8FCFCFEFE 0000800000000000
910 DATA 9098C0C060703C38 7F7F7F7F3F2F1310 1018404020201010
920 DATA 01010303060E3CCC FEFEFEFEFCF4C808 0000020204040808
930 DATA 0000000000000700 1F1F1F1F1F0F0000 1F1F1F1F1F0F0000
940 DATA 040404040408F000 F8F8F8F8F8F00000 F8F8F8F8F8F00000
950 DATA 000C600006180330 0C60000618033000 0000000000000000
960 '-------------------------------
970 '- BY Masanobu Yamada 1985/2/12  AME -
980 '-------------------------------
```

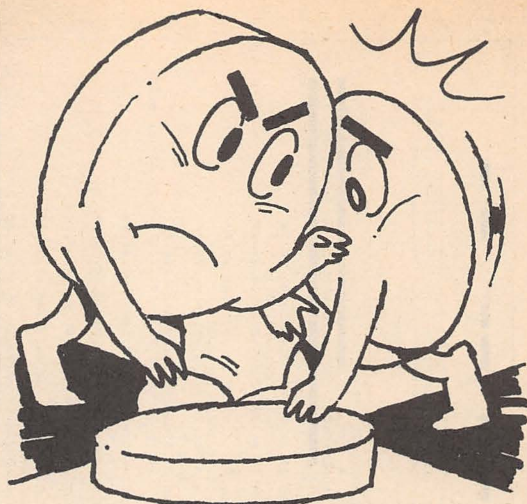
《第2表》メイン・ルーチンの説明

50〜80	気球の移動
90	処理するキャラクタの選択
100	移　動
110	そのキャラクタはサクランボ？
120〜140	鳥の処理
150〜170	サクランボの処理
180	鳥をやっつけたときの処理
190〜220	キャラクタの新しい位置を決める
230〜250	サクランボを取ったときの処理
260〜280	スコア表示などのサブルーチン

★友達のT君は，イーアルカンフーのまねをして，ハイ・キックをしたら，チャックがあいてしまいました。(東京都杉並区・西原忠宏12才)……【影：そんな，ヤワなチャックじゃだめだよ。鋼鉄にしなきゃ。編：でも，トイレは？】

ミグ と モグ
MIG and MOG

松本 賢一



●はじめに

兄弟であるミグとモグをうまく操作して，画面中の白いコマをすべてひっくり返してください。

●あそびかた

操作方法はテン・キーの[8][2][4][6]で，ミグ（まゆが下がったほう）を上下左右に動かします。モグ（まゆのつり上がったほう）は逆の方向に動きます。オセロのように，コマをミグとモグではさめばいいわけですが，一度にひっくり返せるのは一つのみです。

また，スペース・キーで2人が各面の最初にいた位置に1面につき2回もどせます。なお，[SHIFT]＋[G]で強制面クリアです。

ＳＴＥＰの数が0になると，ゲーム・オーバーです。スコアは，面をクリアしたときの残りのステップ数が加算されますので，クリアしないと点は入りません。

●PROGRAM

本当は，はやりのエディタをつける予定でしたが，これ以上プログラムを長くしたくなかったので，カットしました。が，390行～450行の画面表示ルーチンを見ていただければ，データの作りかたがわかると思います。

それに，当然のことですが，20行目の ON ERROR GOTO～文は，バグが完全に取れてからつけてください。

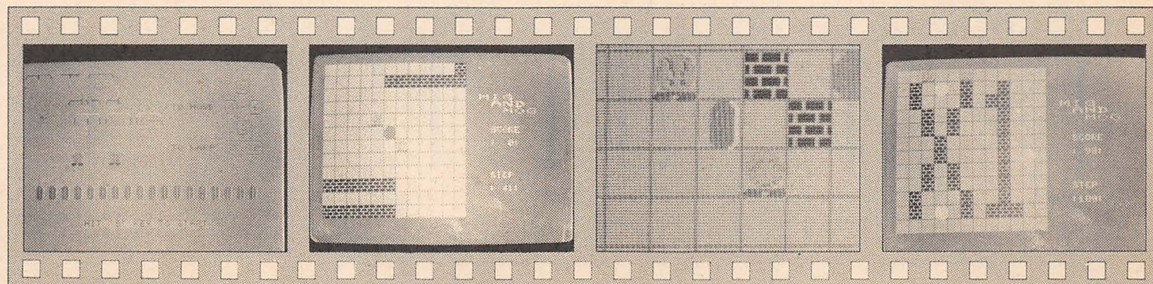
●おわりに

このゲームは，決してむずかしくありません。理由は作者にそれだけの力がないためなのであしからず。

なお，このゲームには，ハイ・スコアの処理がされていません。それは，強制面クリアの 機能があるということと，このゲームの場合，スコアにそれほど意味がないと思ったからです。

《第1表》主な変数表

M$(n)	：MIG，MOGのキャラクタ
W$(n)	：カベのキャラクタ
K$(n)	：コマのキャラクタ
SC	：スコア
TI	：ステップ
X(I), Y(I)	：MIG，MOGの位置
KX, KY	：2人の距離
WA	：ワープできる数
MU$(n)	：コマのひっくり返る音



《写真1》タイトル画面。[S]キーでスタート　**《写真2》これは1面。ナイス・クリア**　**《写真3》このように，コマをひっくり返します**　**《写真4》先に進むとこんな画面も……**

★足首ねらい→くつみがき。開脚突き→カンチョー。顔面ねらい→たかし。寝技ゲリ→エアロビクス。イーアルカンフーでした。（東京都大田区・**吉本松明13才**）……**【影：ついでに，けり上げ→星飛雄馬の大リーグ・ボール。】**

MIG and MOGのプログラム・リスト

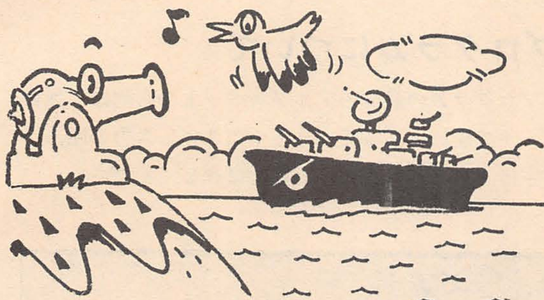
```
10 REM ショキ セッテイ
20 GOSUB 1180:DEFINT A-Z:TEMPO 120:CLICK OFF:REPEAT OFF:ON ERROR GOTO 1100
30 SOUND 11,9:SOUND 12,9:SOUND 13,10:PLAY"V1605R1:V1605R1:V1605R1"
40 RE$=CHR$(31,29,29):CL$="  "+RE$+"  ":FOR I=1 TO 4:READ MU$(I):NEXT
50 M$(0)="AB"+RE$+"CD":M$(1)="EF"+RE$+"GH"
60 W$(0)="  "+RE$+"  ":W$(1)="II"+RE$+"II"
70 K$(0)="JK"+RE$+"LM":K$(1)="NO"+RE$+"PQ":K$(2)="RS"+RE$+"RS"
80 K$(3)="TU"+RE$+"VW":K$(4)="XY"+RE$+"Z[":GOTO 510
90 FOR X=0 TO 176 STEP 16:FOR Y=0 TO 176 STEP 16
100 LINE(X,Y)-(X+14,Y+14),XOR,3,BF:NEXT:NEXT:CLS:COLOR 7,1
110 SC=0:MU=0:CSIZE 2:LOCATE 26,5:COLOR 5:PRINT#0,"MIG";
120 LOCATE 28, 6:COLOR 7:PRINT#0,"AND";:LOCATE 30,7:COLOR 6:PRINT#0,"MOG";
130 COLOR 7:CGEN 1:GOTO 390
140 CGEN:LOCATE 28,10:PRINT"SCORE":LOCATE 28,12:PRINTUSING":###:";SC
150 LOCATE 28,17:PRINT"STEP":LOCATE 28,19:PRINTUSING":###:";TI:CGEN 1
160 FORI=0TO1:LOCATEX(I),Y(I):PRINT M$(I);:NEXT
170 REM メイン ルーチン
180 GOSUB 470:IF STRIG(0) THEN 310
190 IF INKEY$(0)="G" THEN NM=1:TI=0:GOTO 370
200 S=STICK(0):IF S=0 THEN 180 ELSE TI=TI-1:IF TI<0 THEN 710
210 FOR I=0 TO 1
220 ZX=(((S=4)-(S=6))*2)*((I=0)-(I=1)):ZX=((X(I)+ZX<24)*(X(I)+ZX>-2))*ZX
230 ZY=(((S=8)-(S=2))*2)*((I=0)-(I=1)):ZY=((Y(I)+ZY<24)*(Y(I)+ZY>-2))*ZY
240 IF PEEK@(&H3000+X(I)+ZX+(Y(I)+ZY)*40)<>32 THEN ZX=0:ZY=0
250 LOCATE X(I),Y(I):PRINT CL$;:X(I)=X(I)+ZX:Y(I)=Y(I)+ZY:LOCATE X(I),Y(I)
260 PRINT M$(I);:NEXT
270 KX=ABS(X(0)-X(1)):KY=ABS(Y(0)-Y(1))
280 IF ((KX=4)*(KY=4))+((KX=4)*(KY=0))+((KX=0)*(KY=4)) THEN 340
290 LOCATE 28,19:PRINTUSING":###:";TI;:GOTO 180
300 REM ワープ
310 WA=WA-1:IF WA<0 THEN 200
320 FOR I=0 TO 1:LOCATE X(I),Y(I):PRINTCL$;:X(I)=FX(I):Y(I)=FY(I):NEXT:GOTO 160
330 REM メン クリア ?
340 X=(X(0)+X(1))/2:Y=(Y(0)+Y(1))/2
350 IF SCRN$(X,Y,1)<>"J" THEN 180
360 FOR I=1 TO 4:LOCATE X,Y:PRINT K$(I);:PLAY MU$(I):NEXT:PLAY"O5"
370 NM=NM-1:IF NM>0 THEN 160 ELSE PLAY"O3CFRGRGRFFBAABRBRBRBRB:O5CFRGRGRFFBAA"
380 REM メイロ ヲ ツクル
390 CSIZE:CGEN1:LINE(0,0)-(23,23),"I",BF:SC=SC+TI:PLAY"O5"
400 XX=0:YY=0:READFX(0),FY(0),FX(1),FY(1),NM,TI:FORI=1TONM:READAX(I),AY(I):NEXT
410 FOR I=0 TO 1:X(I)=FX(I):Y(I)=FY(I):NEXT:WA=2
420 FOR I=1 TO 18:READ H$:B$="0000000"+BIN$(VAL("&H"+H$)):B$=RIGHT$(B$,8)
430 FOR J=1 TO 8:H=VAL(MID$(B$,J,1)):LOCATE XX,YY:PRINT W$(H);
440 XX=XX+2:IF XX=24 THEN XX=0:YY=YY+2
450 NEXT:NEXT:FORI=1TONM:LOCATEAX(I),AY(I):PRINT K$(0);:NEXT:GOTO 140
460 REM オンガク
470 MU=MU+1:IF MU=43 THEN MU=1
480 PLAY MID$("CDCDCDEGAGAGABGEADCCCCDEFEDCGGGAGBGGBBBGBG",MU,1)
490 RETURN
500 REM デモ
510 COLOR4:LOCATE 0,0:PRINT"":COLOR7:LOCATE 7,3:PRINT""
520 COLOR5:LOCATE 0,1:PRINT"":COLOR4:LOCATE 7,4:PRINT""
530 COLOR6:LOCATE 0,2:PRINT"":COLOR5:LOCATE 7,5:PRINT""
540 COLOR7:LOCATE 8,6:PRINT"":COLOR6:LOCATE32,10:PRINT""
550 COLOR4:LOCATE 8,7:PRINT"":COLOR6:LOCATE32,11:PRINT"|SPACE|"
560 COLOR5:LOCATE 8,8:PRINT"":COLOR6:LOCATE32,12:PRINT""
570 COLOR 5:LOCATE 26,1:PRINT"USE":LOCATE 27,2:PRINT"KEYS"
580 COLOR 4:LOCATE 24,5:PRINT"TO MOVE":LOCATE 24,11:PRINT"TO WARP":COLOR 6,3
590 LOCATE 34,1:PRINT"":LOCATE 34,2:PRINT"|8|":LOCATE 34,3:PRINT""
600 LOCATE32,4:PRINT"":LOCATE32,5:PRINT"|4|+|6|":LOCATE32,6:PRINT""
610 LOCATE 34,7:PRINT"":LOCATE 34,8:PRINT"|2|":LOCATE 34,9:PRINT""
620 LOCATE 7,14:PRINT"MIG":LOCATE 14,14:PRINT"MOG":COLOR 2:CFLASH 1
630 LOCATE 10,22:PRINT"HIT 'S' KEY TO START":CFLASH 0:COLOR 7:CGEN 1
640 FOR I=1 TO 18:LOCATE I*2,17:PRINT K$(0);:NEXT:LOCATE 8,12:PRINT M$(1)
650 LOCATE 14,12:PRINT M$(0):S$=INKEY$(0):IF S$="" THEN GOSUB 470:GOTO 650
660 IF S$<>"S" AND S$<>"s" THEN 650
670 IF S$="S" THEN CGEN:LOCATE6,21:PRINT"PUSH 'CAPS LOCK' ONLY A TIME";:GOTO630
680 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 18:LOCATE J*2,17:PRINT K$(I):NEXT:PLAY MU$(I):NEXT
690 CGEN:LINE(6,21)-(33,22)," ",BF:LOCATE 13,21:PRINT"WATE A MOMENT!":GOTO 90
700 REM ゲーム オーバー
710 PLAY"O8F1EDFEDEGB0ABABABABABABABA4:O5F1EDFEDEGB0ABABABABABABABA4":CLS4:INIT
720 LOCATE 0,1:COLOR 3:PRINT""
730 LOCATE 0,2:COLOR 4:PRINT""
740 LOCATE 0,3:COLOR 5:PRINT""
750 LOCATE 0,4:COLOR 6:PRINT""
760 LOCATE 0,5:COLOR 7:PRINT""
770 C=C+1:IF C=8 THEN C=1
780 COLOR C,2
790 LOCATE16, 9:PRINT"":LOCATE7,17:PRINT""
800 LOCATE16,10:PRINT"":LOCATE7,18:PRINT""
810 LOCATE16,11:PRINT"":LOCATE7,19:PRINT""
820 LOCATE 4,13:PRINT""
830 LOCATE 4,14:PRINT""
840 LOCATE 4,15:PRINT""
850 IF INKEY$(0)=CHR$(13) THEN RUN ELSE 770
860 REM ビックリカエス トキ ノ オト データ
870 DATA "O5C1:O5E1:O5G1","O6C1:O6E1:O6G1","O7C1:O7E1:O7G1","O8C1:O8E1:O8G1"
880 REM ガメン データ
890 DATA 20, 0, 0,20, 1,50,10,10
900 DATA 00,10,7F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0F,C0,00,0F,C0
910 DATA 22, 0,22,22, 5,100,22,10,20,10,18,10,16,10,10,12
920 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,20,01,00,02,00,00,00,00,00,00
930 DATA 22,22, 2,12, 2,100, 2,10,14,12
940 DATA 00,77,F1,41,D5,D5,11,5B,75,14,55,55,51,45,F6,40,67,FE
950 DATA 12, 2,12,20, 4,100,10,10,12,10,10,12,12,12
960 DATA FF,FF,9F,F0,FE,07,C0,38,01,80,1C,03,E0,7F,0F,F9,FF,FF
970 DATA  0,14,22, 8, 2,100,12, 2, 8,20
980 DATA 08,00,80,08,01,98,69,68,91,89,16,96,19,80,10,01,00,10
990 DATA 0, 2,22, 2,10,100,10, 2,12, 4,10, 6,12,8,10,10,12,12,10,14,12,16,10,18,
12,20
1000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,02,08,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1010 DATA  4,0,10,0, 3,100,6,2,20,12,6,20
1020 DATA 00,04,48,45,82,88,28,81,08,10,82,88,28,84,48,45,C0,00
1030 DATA 10,12,6,12,2,100,16,6,8,10
1040 DATA F7,FF,6F,E4,7E,17,C0,71,17,21,F0,3F,21,F0,3F,FF,FF,FF
1050 DATA 4,12,8,12,4,150,4,6,6,14,6,22,20,2
1060 DATA 00,03,E0,02,20,22,02,27,E2,47,E4,40,44,04,40,07,C0,00
1070 DATA 0,12,4,22,4,100,10,8,6,20,4,20,2,20
1080 DATA E0,0E,BC,CB,CD,B8,9B,AB,B2,3B,67,A6,7A,E0,0E,0F,E0,00
1090 REM ゲームエンド ノ デモ
1100 PLAY"O5F1DEFGDGDFEGDFEGDFFEGDFEGGGGGBGBFGBGFBGFBGGBGBGBGG4A7":CLS4:INIT
1110 LOCATE 0,1:COLOR 3:PRINT""
1120 LOCATE 0,2:COLOR 4:PRINT""
1130 LOCATE 0,3:COLOR 5:PRINT""
1140 LOCATE 0,4:COLOR 6:PRINT""
1150 LOCATE 0,5:COLOR 7:PRINT""
1160 RESUME 770
1170 REM キャラクタ テイギ
1180 WIDTH 40:INIT:OPTION SCREEN 1:PRINT"Setting characters,now."
1190 FOR I=48 TO 58:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT
1200 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
1210 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("000008040404020207 1F373B7B7B7D7D071F373B7B7B7D7D")
1220 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("000010202020404 0E0F8ECDCDEDEBEBEE0F8ECDCDEDEBEBE")
1230 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("00060600000000007F39391F070000007F39391F077FFE7E")
1240 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("0060600000000000FE9C9CF8E0000000FE9C9CF8E0FE7F7E")
1250 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("00000006081420000071F3F39776B5F7F071F3F39776B5F7F")
1260 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("00000060102804 00E0F8FC9CEED6FAFEE0F8FC9CEED6FAFE")
1270 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("00000C03000000007F3F331C070000007F3F331C077FFE7E")
1280 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("000030C000000000FEFCCC38E0000000FEFCCC38E0FE7F7E")
1290 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("0000000000000000FBFBFB00DFDFDF000000000000000000")
1300 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("0F1F3F7FFFFFFFFF0F1F3F7FFFFFFFFF0F1F3F7FFFFFFFFF")
1310 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("F0F8FCFEFFFFFFFFF0F8FCFEFFFFFFFFF0F8FCFEFFFFFFFF")
1320 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("FFFFFFFF7F3F1F0FFFFFFFFF7F3F1F0FFFFFFFFF7F3F1F0F")
1330 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("FFFFFFFFFEFCF8F0FFFFFFFFFEFCF8F0FFFFFFFFFEFCF8F0")
1340 DEFCHR$(78)=HEXCHR$("0F1F3F3F3F3F3F070F1F1F1F1F1F070F1F1F1F1F1F")
1350 DEFCHR$(79)=HEXCHR$("C0E0F0F0F0F0F0C0E0F0F0F0F0F0C0E0F0F0F0F0F0")
1360 DEFCHR$(80)=HEXCHR$("3F3F3F3F3F3F1F0F1F1F1F1F1F1F0F071F1F1F1F1F1F0F07")
1370 DEFCHR$(81)=HEXCHR$("F0F0F0F0F0F0E0C0F0F0F0F0F0F0E0C0F0F0F0F0F0F0E0C0")
1380 DEFCHR$(82)=HEXCHR$("010101010101010100000000000000000000000000000000")
1390 DEFCHR$(83)=HEXCHR$("808080808080808080808080808080808080808080808080")
1400 DEFCHR$(84)=HEXCHR$("03070F0F0F0F0F0F00000000000000000000000000000000")
1410 DEFCHR$(85)=HEXCHR$("F0F8FCFCFCFCFCFC100804040404040410080404040404 04")
1420 DEFCHR$(86)=HEXCHR$("0F0F0F0F0F0F070300000000000000000000000000000000")
1430 DEFCHR$(87)=HEXCHR$("FCFCFCFCFCFCF8F00404040404040810040404040404 0810")
1440 DEFCHR$(88)=HEXCHR$("0F1F3F7FFFFFFFFF00000000000000000000000000000000")
1450 DEFCHR$(89)=HEXCHR$("F0F8FCFEFFFFFFFF00000000000000000000000000000000")
1460 DEFCHR$(90)=HEXCHR$("FFFFFFFF7F3F1F0F00000000000000000000000000000000")
1470 DEFCHR$(91)=HEXCHR$("FFFFFFFFFEFCF8F000000000000000000000000000000000")
1480 CLS:RETURN
```

★ねえ、影さん聞いて、今度僕たちの学校の修学旅行で電波新聞社を見学に行くことになりました。こんなこと信じてくれないでしょうけど、そうです。ウソなんです。(千葉県松戸市・けんぞう13才)……【影:あー びっくりした。】

JR-800用

関門海峡ゲーム

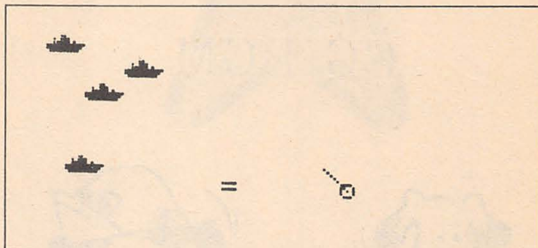
三藤　浩



ここは関門海峡，あなたの使命は，敵の艦船を1隻も通さないことです。でも，砲台は1基，旋回も速くないしバリケードもでてくるし…。

●遊びかた

4で左旋回，6で右旋回，5で旋回停止，※で発砲です。大砲は360°撃てますが，実際に使うのは150°ぐらいでしょう。旋回速度は速くないですが，照準は1ドットを狙える高性能。砲塔の左に表示される「<」，「=」，「>」，「*」は，それぞれ左旋回中，旋回停止，右旋回中，発砲中を示すインジケータです。一番手前の船は近づくと撃ってきますし，二番目の船は他の船の倍の確率で進みますので，注意してください。出現したバリケードは破壊不可能ですので，すきまから船を狙ってください。1隻でも逃がすか，攻撃されたらGAME　OVERです。



《写真1》砲台を回して，敵を撃て!!

関門海峡ゲームのプログラム・リスト

```
10 POKE8192,96,224,248,240,252,2
52,248,224,240,224,96,32,16,146,
68 : DIM LB(6) : XX=98 : YY=52
20 POKE8207,40,130,84,16,170,84,
170,16,84,130,40,68,146,16,0
30 BM$=CHR$(&HE2)+CHR$(&HE3)+CHR
$(&HE4) : CLS : DEG : P$="="
40 LB$=" "+CHR$(&HE0)+CHR$(&HE1)
 : TE=INT(RND(0)*6)
50 IF TE<>4 THEN LB(TE)=LB(TE)+1
 ELSE LB(3)=LB(3)+1
60 FOR I=0 TO 5 :IF I=4 THEN 80
70 IF LB(I)>=0 THEN LOCATE LB(I)
,I:PRINT LB$
80 IF LB(5)=>10 THEN LINE(68,44)
-(98,52) :SOUND20,15 :LOCATE15,6
:PRINT BM$ :LOCATE1,1:PRINT"END!
!":END
90 IF LB(I)=>28 THEN LOCATE20,1:
PRINT"END!!" :END
100 NEXT:FOR NN=1TO6 :R$=INKEY$
110 IF R$="4" THEN P=-1:P$="<"
120 IF R$="6" THEN P= 1:P$=">"
130 IF R$="5" THEN P= 0:P$="="
140 IF R$="*" GOSUB 220
150 R=R+P  :REM ──────── センカイ
160 LOCATE10,6:PRINT P$
170 X= SIN(R)* 9+98
180 Y=-COS(R)* 9+52
190 LINE(98,52)-(XX,YY),PRESET :
XX=X:YY=Y :LOCATE16,6:PRINT"o"
200 LINE(98,52)-(X,Y)
210 NEXT :GOTO 40
220 SOUND5,8:LOCATE10,6:PRINT"*"
 :FORI=1TO100:REM ──────── ヒキョリ
230 X=(SIN(R))*I+98 :Y=(-COS(R))
*I+52 :IF (X<0)+(Y<0) THEN 270
240 IF I>11 THEN PRESET(XA,YA)
250 IF(I>10)*(POINT(X,Y)=-1)THEN
280ELSE IFI>10 THEN PSET(X,Y)
260 XA=X:YA=Y
270 NEXT :PRESET(XA,YA) :RETURN
280 BX=INT(X/6) :BY=INT(Y/8)
290 SOUND 15,10
300 IF BX>0 THEN LOCATE BX-1,BY
:PRINT BM$
310 IF SC= 50 THEN G$="."
320 IF SC=100 THEN G$=":"
330 IF SC=150 THEN G$="|"
340 IF SC=200 THEN G$="-"
350 FOR L=0 TO 30 STEP1 :LOCATE
L,4 :PRINT G$ :NEXT
360 IF (BY<>4)*BX<>0 THEN LOCATE
 BX-1,BY :PRINT"   "
370 IF (BY<>4)*(BY<>6) THEN SC=S
C+10 :LOCATE20,6 :PRINT"SC=";SC
380 LB(BY)=0 :RETURN
```



評…ほんと困っちゃうなー(影)

◆N.R.O



評…よく，ありそうな話(編)

★FM－16βはHi－Fiですか？（埼玉県新座市・吉田　潤13才）……【影：いいえちがいます。正確にはHi－Fiビデオです。Dr.D：コラ，読者が本気にするからやめなさい。影：ハイファイ!】

PC-8201用

移植版

リバース

REVERSE

CG・BGM



HOW TO PLAY

自分「○」を，カーソル・キーで上下左右に動かし，床「□」をすべて「■」にするゲームです。床は，その上に乗ると色が反転しますから，気をつけてください。

全部「■」にすると，面クリア。面は10面まであります。MZ版と同様，TURN（あと戻り）は20回までです。

TIMEが0になるか，TURNが0になってあと戻りすると，ゲーム・オーバーです。

面クリアができない人のために，TAB キーでつぎの面に，ESC キーでギブ・アップできます。

なお，ゲームはスコアがつき，早くできるほど高得点です。

プログラムについて

プログラムの最後のアルファベットのら列は，迷路データです。大文字で入れてください。入力の際，小文字は GRPH キーと同時に押してください。

```
Reverse puzzle
 Converted from MZ

 Score   [      0]
 Time      [ 463]
 Turn        [17]
 Men          [5]
```

《写真1》上手に床を反転させてください

REVERSEのプログラム・リスト

```
10 CLEAR300:DEFINTA-Z:DEFSTRW
20 POKE-320,251:POKE-321,192:GOSUB610
30 DIMWM(9):FORI=0TO9:READWM(I):NEXT
40 SCREEN0,0:CLS
50 GOSUB570:CLS
60 GOSUB260
70 LE=0:SC=0:MN=5
80 TI=1000:T=0:X=6:Y=4:TU=20:ME=0:GOSUB480:LOCATE35,6:PRINTUSING"#";
MN:LOCATE30,3:PRINTUSING"######";SC
90 P=PEEK(X+Y*40-767)
100 LOCATE1+X,Y:PRINTCHR$(132+ME);:ME=(ME+1)AND3:SOUND5000+ME*1000,1
110 TI=TI-1:IFTI<0THEN330
120 LOCATE 32,4:PRINTUSING"####";TI
130 W=INKEY$:IFW=""THEN100ELSEF=ASC(W)
140 IFF=27THEN330
145 IFF=9THENSC=SC-TI*5-LE*10-TU*10:GOTO410
150 IFF<28ORF>31THEN100
160 LOCATE1+X,Y:PRINTMID$(" a",1-(P=32),1):
170 XS=X:YS=Y
180 X=X+(F=29)-(F=28):Y=Y+(F=30)-(F=31):I=Y
190 X=X+(X=13)-(X=-1):Y=Y+(Y=8)-(Y=-1)
200 Z=PEEK(X+Y*40-767):IFZ=131ORI<0ORI>7THENX=XS:Y=YS:GOTO100
210 TU=TU+((T=28)AND(F=29))+((T=29)AND(F=28))+((T=30)AND(F=31))+((T=
31)AND(F=30)):T=F:IFTU<0THEN330
220 PH=PA-(P=136)+(P=32):IFPA=1ANDZ=32THEN410
230 LOCATE34,5:PRINTUSING"##";TU
240 GOTO90
250 FORI=0TO7:LOCATE0,I:PRINT"v              v";:NEXT:RETURN
260 LOCATE 20,0:PRINT"REVERSE PUZZLE"
270 LOCATE 22,1:PRINT"CONVERTED FROM MZ"
280 LOCATE 22,3:PRINT"SCORE  [      0]"
290 LOCATE 22,4:PRINT"TIME      [1000]"
300 LOCATE 22,5:PRINT"TURN        [20]"
310 LOCATE 22,6:PRINT"MEN          [5]"
320 RETURN
330 GOSUB250:MN=MN-1
340 LOCATE3,1:IFTI<0THENPRINT"TIME OVER"ELSEPRINT"Turn over"
350 FORI=0TO10:SOUND5000+I*1000,1:NEXT
360 IFMN<0THEN:ELSEIFINKEY$=""THEN350ELSE80
370 LOCATE2,3:PRINT" GAME OVER"
380 LOCATE2,5:PRINT"PUSH ANY KEY";
390 FORI=0TO5:SOUND4000+I*2000,1:NEXT:IFINKEY$=""THEN390
400 GOTO40
410 GOSUB250
411 SC=SC+TU*10+TI*5+LE*10
420 LOCATE2,1:PRINT"VERY GOOD !"
430 LOCATE2,3:PRINT"CHARANGE"
440 LOCATE2,4:PRINT"  NEXT MAZE"
450 LOCATE2,5:PRINT"PUSH ANY KEY";
460 FORI=0TO5:SOUND1000+I*500,1:NEXT:IFINKEY$=""THEN460
470 LE=(LE+1)MOD10:GOTO80
480 FORI=0TO7:LOCATE0,I:PRINT"v"SPACE$(13)"▬";:NEXT
490 W=WM(LE):PA=0
500 FORI=0TO12:GOSUB560:GOSUB560
510 FORXS=0TO7:Z=FAND1:F=F/2
520 LOCATE1+I,XS:PA=PA-(Z=0)
530 PRINTMID$(" v",1+Z,1);:SOUND5000,Z
540 NEXT:NEXT
550 RETURN
560 F=F*16+ASC(W)-65:W=MID$(W,2):RETURN
570 CLS:SCREEN0,0:PRINT" REVERSE PUZZLE":PRINT
580 PRINT"  YOU [b] ARE CHANGER.YOU MUST CHANGE    [ ] TO [a].IT IS
EASY.HOW TO CHANGE "
590 PRINT" IS ONLY THROUGH IT. BUT YOU CAN TIRN    BACK ONLY 20 TIME
S.I HOPE YOU WOULD     CHANGE ALL POINTS !  PUSH ANY KEY !";
600 FORI=0TO6:SOUND10000+I*1000,1:NEXT:IFINKEY$=""THEN600ELSERETURN
610 RESTORE640
620 FORI=-1088TO-1053:READD:POKEI,D:NEXT
630 RETURN
640 DATA 187,131,187,187,56,187
650 DATA 24,60,114,114,60,24
660 DATA 24,60,126,102,36,24
670 DATA 24,60,78,78,60,24
680 DATA 24,36,102,126,60,24
690 DATA 0,126,126,126,126,0
700 DATAAIGKAAFFBANKACFIFCAGGIECBI
710 DATAAIGKAAFGBAHHAANKACGKCIKKII
720 DATABAFGBAHKAALFAAHGCCKIAKFKBI
730 DATABAEGFEBFNABKEAHHAAHGEEFFAA
740 DATABAEGBAFHEAFKAIOPAALKACFGBA
750 DATAAIGKACOIAPGNEABLNBAFOIAKLI
760 DATAAIGKAAOLABHEEGBANFBEECGKAI
770 DATABAEGCMKBINCAGOCKIACLEICKII
780 DATAAIFKFIADOJAMGJEDBINNAEFGBA
790 DATAAEHFEABHOABGEAGLCIICCOGAAK
```

どのGAMEセンター（コーナー）にも1人はいる。いやな人

1. わざとらしくそばを通って，"女のくせにゲームやってるよ"と，きこえるように言うん。（女がやって悪いかば）
2. 人が必死にゲームしているというのに，よこからお金を入れてきて，早くおわれよという顔をしているん。
3. そばでずっとみていて，"あーあ，ボーナスのがした一"とか，"それ，とればいいのに…もったいないよ"とか，ごちゃごちゃ言うん。

BASIC MAGAZINE

by 沙織

by 沙織

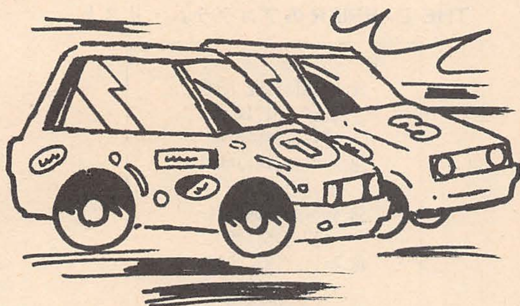
評…わかります，その気持ち!!（つぐみ）

★テレビのコンセントとこたつのコンセントをまちがえて1か月パソコンが使えなかったアホなTくん。（埼玉県北葛飾郡・磯ぎんちゃくママ）【編：モニタとパソコンが接続されてないのにコワしたとさわいだ…。影：ボカ!!】

FX-702P用

ゼロヨン・レース

木倉　嘉宏



ストーリー

あなたは，名もないレーサーです。ふとしたことで，ゼロヨン大会に出ることになりました。さあ，あなたは，じまんのフェアレディーでチャンピオンになれるか!!

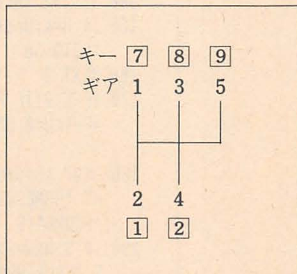
遊びかた

DEFM1を入力してから，プログラムを入れてください。

車が走りはじめると，エンジンの回転数がどんどん上がります。適当な回転数になったら，2速，3速とギアをチェンジしていって，相手の車より早く400mを走りぬいてください。

回転数がひくいときや，一度に3速以上あげたり，2速以上ギアをチェンジするとゲーム・オーバーとなります。

ライン・ロックを使うと，回転数に1000回転プラスされますが，使うごとにパンクする確率がだんだん高くなっていきます。



《第1図》キー操作

```
250M   15M   7600RPM   3
 A      B       C      D
```

A：残りの距離
B：相手との差
C：エンジンの回転数
D：今はいっているギア

《第2図》画面のみかた

RUN STOP DEG
372M-2M 5000RPM 1

《写真1》回転数を確認しながらギアを上げろ！

ゼロヨン・レースのプログラム・リスト

```
VAR: 26 PRG: 1680

P0: 483 STEPS
  10 WAIT 40:PRT "
     WORLD PRORESLIN
     G","HI-SCORE:";
     H;"NIN","BY ";I
     $
  20 INP "YOUR NAME
     ",N$:A=1
  30 E=20:F=E:J=A:PR
     T CSR 7;"GONG !
     !":IF J>5;J=5
  40 B=6:C=1:GOTO 90
  45 IF E≤0 THEN #3
  47 IF F≤0 THEN 200
  50 K$=KEY:IF K$="4
     ";B=B-1:IF B≤0;
     B=1
  60 IF K$="6";B=B+1
     :IF B≥7;B=6
  70 D=INT (RAN#*3+1
     :GSB 70+D*2:GOT
     O 80
  72 C=C-1:IF C≤0;C=
     1
  73 RET
  74 C=C+1:IF C≥7;C=
     6
  76 RET
  80 G$="C":IF B<C;B
     =C
  90 IF (RAN#*13+1≤J
     *2;G$="G"
 100 $=":      :  (
          )"
 110 WAIT 0:PRT :PRT
      $;CSR C;G$;CSR
      B;"I";CSR 8;##
     ;E;
 120 IF B≠C THEN 50
 130 IF G$="G";GSB #
     2:GOTO 45
 140 GSB #1:GOTO 45
 200 WAIT 40:PRT "GO
     NG! GONG! GONG!
     ","YOU WIN.NEXT
      RING !"
 210 A=A+1:PRT A;"NI
     N ME":GOTO 30

P1: 567 STEPS
  10 PRT CSR B;" ";:
     D=20:R=0:O$=""
  20 PRT CSR 3;##;D;
     CSR 11;O$;:K$=K
     EY:L$=KEY:IF K$
     ="5";IF R≠0 THE
     N 100
  30 D=D-1:IF D≤0;PR
     T CSR 3;"  ";CS
     R 11;"MISS!  ";
     :GOTO #2
  40 IF K$≠L$ THEN 6
     0
  50 GOTO 20
  60 R=R+1:IF R>9;D=
     0:GOTO 30
  70 GSB 70+R:GOTO 2
     0
  71 O$="PUNCHI ":P=
     0:Q=1:S$="C=I":
     T$="C-I":RET
  72 O$="BODY   ":P=
     0:Q=1:S$="C:I":
     T$=",.I":RET
  73 O$="DROP   ":P=
     1:Q=2:S$="C  I"
     :T$="C=; ":RET
  74 O$="MAWASHI":P=
     1:Q=2:S$="C ↑-"
     :T$="C-↑ ":RET
  75 O$="BUREN  ":P=
     1:Q=2:S$=" ≤≥":
     T$="  ≥,.":RET
  76 O$="PAIRU  ":P=
     1:Q=3:S$=" ≤≥":
     T$=" !≥":RET
  77 O$="SASORI ":P=
     1:Q=3:S$="..I":
     T$=",.π":RET
  78 O$="ENZUI  ":P=
     2:Q=4:S$=" C=;"
     :T$=",. .,":RET

  79 O$="JARMAN ":P=
     3:Q=5:S$="↑≥":T
     $=" ≤!":RET
 100 GSB #4:RET

P2: 279 STEPS
  10 GSB 20+INT (RAN
     #*6:GSB #4:RET
  20 O$="HEADPAT":P=
     1:Q=1:S$=" CI":
     T$=" /I":RET
  21 O$="BODY   ":P=
     1:Q=0:S$="C:I":
     T$="C.,":RET
  22 O$="DROP   ":P=
     2:Q=1:S$="C  I"
     :T$=" ;=I":RET
  23 O$="BUREN  ":P=
     2:Q=1:S$="  ≤≥"
     :T$=",.≤":RET
  24 O$="PAIRU  ":P=
     3:Q=1:S$=" ≤≥":
     T$=" ≤!":RET
  25 O$="JARMAN ":P=
     5:Q=3:S$=" ≤↑":
     T$="!≥ ":RET

P3: 94 STEPS
  10 WAIT 40:PRT "GA
     ME OVER !!","YO
     UR RECORD";A-1;
     "NIN"
  20 IF A-1>H;H=A-1:
     I$=N$:PRT N$;"
     CHANPION !!"
  30 STOP :GOTO #0

P4: 82 STEPS
  10 WAIT 10:PRT :PR
     T $;CSR 8;##;E;
     CSR 11;O$;CSR 2
     ;S$
  20 PRT $;CSR 8;##;
     E;CSR 11;O$;CSR
      2;T$
  30 E=E-P:F=F-Q:B=6
     :C=1:RET
```

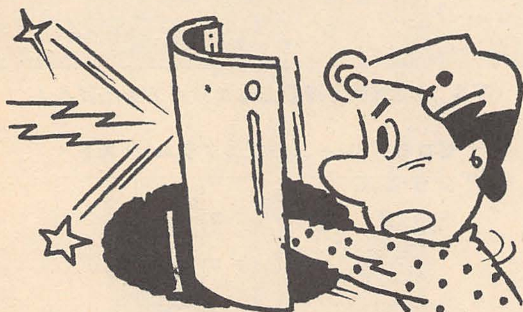

★m5のモニタのマニュアルからV−RAMへの1バイト入出力法…HLにアドレス，RST　18H→Aにキャラコード/HLにアドレス，Aにキャラコード，RST　10H（愛知県名古屋市・大島昌義17才）……【影：?????】

PB-100用

THE BARRIER

(ザ) (バリア)

荒井 靖洋



STORY

あなたは，攻撃要塞〝・〞の指揮官です。この要塞は建設中のため，このままでは攻撃できません。そこで，あなたは相手〝Ω〞の攻撃をバリアでかわしながら，この要塞を建設して相手を破壊してください。

HOW TO PLAY

要塞は[4]を押し続けると9回変化し，〝Σ〞になると波動砲が発射され，1面クリアとなって，ボーナスが入ります。

敵の攻撃は，高速ビーム砲〝ー〞と波動砲〝(〞の2種類です。

高速ビーム砲は，[5]を押して(〝]〞がでる)よけると，20点入ります。もしよけきれないと，要塞は一つ前の形にもどり，それまでその面で取った得点は，なくなります。

また，波動砲は[6]を押して(〝■〞がでる)よけると，10点入ります。これに当たると，ゲーム・オーバーになってしまいます。

相手の攻撃をよけるときは，完璧によけるまでキーを押していないと，やられてしまうので気をつけてください。

2面目からは敵がワープし，以後1面クリアするごとに，ワープする範囲が広くなります（ただし，5面目以後は広くなりません）。また，1面ごとに，要塞の変化するスピードが遅くなります。



《写真1》波動砲をあびる！ バリアでよけろ!!



《写真2》ビーム砲がきた！ 変化する要塞

THE BARRIER のプログラム・リスト

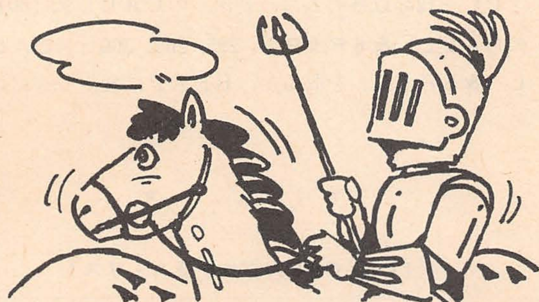
```
P0
  10 PRINT "THE BARR
     IRE","HI";W,"BY
     :";Z$:S=0:N=0
  20 N=N+1:X=N:J=N*1
     00:F=1:U=0
  30 $="·÷+*○□#0∂Σ(-
     ":IF X>5;X=5
  40 R=11-(INT (RAN#
     *X)*2):PRINT :P
     RINT CSR 0;MID(
     F,1);CSR R;"Ω";
  50 IF KEY="4";F=F+
     .1/N
  60 IF F≦10 THEN 90
  70 FOR Q=1 TO 10:P
     RINT CSR Q;")";
     :NEXT Q
  80 PRINT CSR 11;"B
     ONUS";J:S=S+U+J
     :GOTO 20
  90 K=INT (RAN#*2*1
     0/N)+1:IF K>2 T
     HEN 30
 100 FOR I=R-1 TO 0
     STEP -K
 110 H=0:IF KEY="5";
     H=2:PRINT CSR 1
     ;"]";
 120 IF KEY="6";H=1:
     PRINT CSR 1;"■"
     ;
 130 PRINT CSR I;MID
     (10+K,1);
 140 IF I≠2 THEN 160
 150 IF H=K;U=U+10*K
     :GOTO 30
 160 NEXT I
 170 IF K=2;IF F≧2;F
     =F-1:U=0:GOTO 3
     0
 180 STOP :S=S+U:PRI
     NT "GAME OVER",
     "SCORE";S
 190 IF S>W;W=S:INPU
     T "YOUR NAME",Z
     $
```


★影さん，お願いだからぴゅう太のプログラムを増やして！もし増やしてくれたら，編さんのお金で100万円やっからヨ！(茨城県水戸市・小野崎信也11才)……【影：お願いする前に，キミもプログラムを送ること！】

PB-100+増設RAM用

黄金の剣

PB一弐泊



遊びかた

ここは，中世の華やいだ町の一つです。ある日，この町にニコチャン大王が現われ，この国の姫をさらっていってしまいました。あなたは，姫を救うために，ニコチャン大王と戦おうと決意します。この国のどこかにある伝説の黄金の剣を探して，ニコチャン大王を倒してください。

これは，ロールプレイング・ゲームです。PBにしては，なかなか楽しめると思います。

[S][0]で，スタートします。今，自分のいる状況，食糧（[F]），スタミナ（[S]）を表示して，コマンド待ちになります。コマンドにはつぎの四つがあります。

[E]…食事コマンドです。食糧が1減り，スタミナは2増えます。

[H]…狩りをするコマンドです。

[M]…城の主に会見するコマンドです。自分が弱いと，追い返されるかもしれませんし，なにかくれるかもしれません。



《写真1》DEATH（死神）が現われた！さてどうする？

[W]…移動コマンド。入力後「HOUKOU」と聞いてきますので，[2][4][6][8]で入力してください。

アクシデント

いろいろと行動を起こすうち，怪物に出会うことがあります。怪物には，死神や人喰いドラ，はたまた影なんかもいます。戦う（[F]），逃げる（[E]）を選んで，入力してください。戦ってるときは，お互いのスタミナが表示されます（左が自分）。もしヤバイと思ったら，[E]で逃げることもできます。ただし，逃げられなかったときは敵のスタミナが増えてしまいます。

入力上の注意：[DEFM]11⇨としてから入力してください。なお，一度やめて，つぎに途中から始めるときは，[S][1]です。

黄金の剣のプログラム・リスト

```
P0
 10 VAC :M$="MACHI"
    :N$="MICHI":O$=
    "SHIRO":P$="YAM
    A":Q$="NOHARA"
 20 A$="EEBEED":B$=
    "ECBEEA":C$="BB
    BBBB":D$="EEBEE
    D"
 30 E$="EEBEDD":F$=
    "DEBAEE":G$="DE
    BEEE":H$="DEBCE
    D":K=6:J=2
 40 Z$(1)="DEATH":Z
    $(2)="HACKER":Z
    $(3)="DISKET"
 50 Z$(4)="BUGing":
    Z$(5)="TIGER":Z
    $(6)="GHOST":Z$
    (7)="DEVIL"
 60 Z$(8)="FIRE":Z$
    (9)="KITARO":Z$
    (10)="KAGE"
 70 Y=50:W=50:GOTO
    #1

P1
 10 $=A$(K):I$=MID(
    J,1)
 20 $="ABCDE":FOR L
    =1 TO 5:IF I$≠M
    ID(L,1);NEXT L
 30 PRINT :PRINT L$
    (L);:GOSUB #9:P
    RINT :PRINT "F:
    ";Y;" S:";W;
 32 IF W<0;Y=0:GOTO
     130
 35 GOSUB #9:PRINT
    :PRINT "COMMAND
    ";
 40 $="EHMW":R$=KEY
    :FOR I=1 TO 4:I
    F MID(I,1)≠R$;N
    EXT I:I=0
 50 IF I=0 THEN 40
 60 GOSUB #I+1:IF R
    AN#<.2*L THEN 1
    0
 70 U=0:Z=INT (X*RA
    N#):IF Z>10 THE
    N 120
 80 PRINT :PRINT Z$
    (Z+1);:GOSUB #9
    :PRINT :PRINT "
    What F or E";
 90 R$=KEY:IF R$="E
    ";GOSUB #8:IF U
    =1 THEN 10
100 IF R$="F" THEN
    #6
110 GOTO 90
120 PRINT :PRINT "N
    icochan-King";:
    GOSUB #9
130 PRINT :IF Z(11)
    =0;PRINT "You d
    ead.":END
140 PRINT "You win!
    ";:GOSUB #9:PRI
    NT :PRINT "You'
    re great":END

P2
 10 IF Y<1 THEN #7
 20 Y=Y-1:W=W+2:RET
    URN

P3
 10 W=W-3:Y=Y+INT (
    RAN#*10):RETURN

P4
 10 PRINT :IF L≠3;R
    ETURN
 20 IF X<5;PRINT "U
    ikaesareta";:GO
    SUB #9:RETURN
 30 IF J≠4 THEN 60
 35 IF T≠0;RETURN
 40 T=INT (RAN#*10*
    X)+20:PRINT "Yo
    u get";T;" food
    .";:GOSUB #9
 50 RETURN
 60 IF Z(11)=1;RETU
    RN
 70 Z(11)=1:PRINT "
    You get gold sw
    ord.";:GOSUB #9
 80 RETURN

P5
  5 PRINT :PRINT "H
    oukou";
 10 R$=KEY:IF R$="4
    ";J=J-1:IF J<1;
    J=1
 20 IF R$="6";J=J+1
    :IF J>6;J=6
 30 IF R$="8";K=K-1
    :IF K<0;K=0
 40 IF R$="2";K=K+1
    :IF K>7;K=7
 50 IF R$="" THEN 1
    0
 60 W=W-1:RETURN

P6
 10 S=INT (RAN#*10*
    Z)+10:PRINT
 20 PRINT CSR 0;W;"
    -";S;" ";
 30 W=W-INT (RAN#*2
    *(Z+1)):S=S-INT
     (RAN#*2*(X+1))
 40 IF W<0;PRINT :P
    RINT "You dead.
    ":END
 50 R$=KEY:IF R$="E
    ";GOTO #8
 60 IF S>0 THEN 20
 70 PRINT :PRINT "Y
    ou win.";:GOSUB
     #9:X=X+.2+X/10
 80 IF RAN#<.1;X=X+
    1
 90 GOTO #1

P7
 10 PRINT "NO !!";:
    GOSUB #9:GOTO #
    1

P8
  5 PRINT
 10 IF X*W*RAN#/(Z+
    .1)>30;PRINT "C
    an't Escape";:G
    OSUB #9:GOTO #6
 20 PRINT "Escaped.
    ";:GOSUB #9:GOT
    O #1

P9
 10 FOR V=1 TO 200:
    NEXT V:RETURN
```

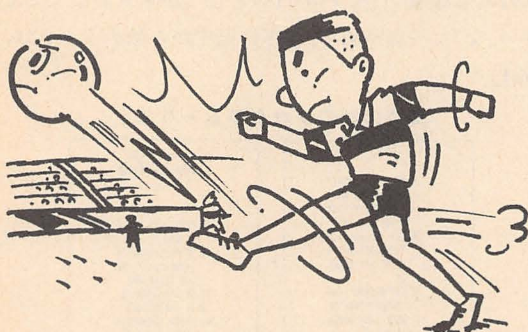
PB-100

★影さん。砂の温度は何度でしょう？（秋田県南秋田郡・高野山15才）……【影：ウーン，何だろうなあ？？？編：やあ，影さんがマジメに考えこんでいるぞ。いつまでもつかな？影：……ハッ，砂のオンドでヨヨイのヨイ♪】

PC−1245/51用

KICK★OFF
（キック オフ）

水谷　浩行



ゲームの説明

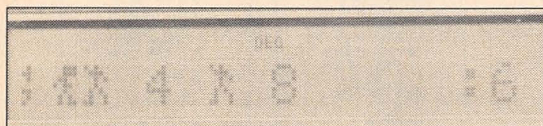
リアルタイム・サッカー・シミュレーションです。

ＲＵＮすると，味方のボールでスタートします。⊞キーで左，⊟キーで右へ動いて敵を抜きます。ヘマをすると相手にボールを取られ，左の方向へ攻めこまれてしまいます。シュートされるとゲーム・オーバーなので，⊞⊟で左右からつっこんで，ボールを取りかえしてください。

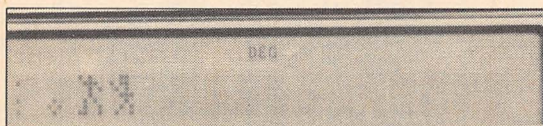
画面上は，左から二つ目の座標を１として，右に２，３，４…となっていきます。右のほうに味方のプレイヤーがいるときには，その位置に対応するテン・キーを押してください。

画面の右に，味方のゴールからの距離が表示されています。これが10になると，相手のゴールとキーパーが現われます。⊞⊟で左右にシュートです。

入ると，ホイッスルが鳴って得点が入ります。そして，相手のボールとなってグラウンド中央から再開します。シュートが決まらない場合は「ＳＨＯＴ　ＭＩＳＳ!!」と表示され，相手のゴール前から相手ボールで再開します。



《写真１》GOGO！　敵ゴールへまっしぐら



《写真２》敵にボールを取られてしまった

プログラムについて

メモリが13ステップ残っています。応援を入れるとか，相手チームとの試合形式にしてみても，おもしろいでしょう。

ＰＣ−1245以外の人は，音出しのＣＡＬＬ文（30行のＣＡＬＬ　＆６Ｆ５Ｂと，225，260，300行のＣＡＬＬ　＆６Ｆ５Ｃ）を取るか，ＢＥＥＰに変えてください。

★　　　★

KICK OFFのプログラム・リスト

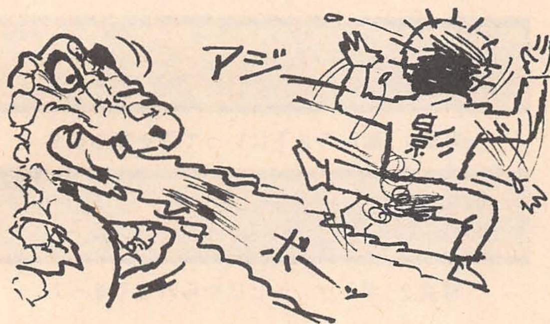
```
10:DIM B(9):O=&F800:
   FOR I=1 TO 9:O=O+5:B
   (I)=O: NEXT I:V=4576
   : RANDOM
20:GOTO "A"
30:WAIT 0: PRINT "   KI
   CK OFF ": CALL &6F5B
   : CALL V: POKE B(1),
   8,100,31,107,67,32,8
   0,32:O=6: FOR I=0 TO
   10: NEXT I
40:PRINT "  2 4 6 8
    :";O:R= RND 8+1,N=
   RND 2,D= RND 8+1
50:CALL V: POKE B(1),8,
   100,31,107,67,32,80,
   32: IF N=2 CALL V:
   POKE B(D),2,68,43,31
   ,104
60:CALL V: POKE B(D)+5N
   ,65,114,15,18,100:
   POKE B(2),65,114,15,
   18,100
65:FOR I=0 TO 25: NEXT
   I
70:A$= INKEY$ : IF VAL
   A$=0 THEN "B"
80:X= VAL A$: IF X<>D
   OR N=1 THEN "C"
90:PRINT LEFT$ ("  ====
   =====",D+1): CALL V
100:POKE B(1),8,127,43,1
    6,12: POKE B(D-1),0,
    8,20,8,0,2,68,43,31,
    104
110:FOR I=0 TO 15: NEXT
    I:O=O+1: IF O>9 THEN
    240
120:GOTO 40
130:"B" IF N=2 THEN "C"
140:K= RND 2: IF (A$="+"
    AND K=1) OR (A$="-"
    AND K=2) THEN PRINT
    "": GOTO 160
150:GOTO "C"
160:CALL V: POKE B(1),65
    ,114,15,18,100: POKE
    B(3),8,100,31,107,67
    ,32,80,32
170:FOR I=0 TO 15: NEXT
    I:O=O+1: IF O>9 THEN
    240
180:GOTO 40
190:"C" PRINT "": CALL V
    : POKE B(1),32,80,32
    ,0,0,65,114,15,18,10
    0
200:POKE B(3),2,68,43,31
    ,104: FOR I=0 TO 15:
    NEXT I
210:A$= INKEY$ :K= RND 2
    : IF (A$="+" AND K=1
    ) OR (A$="-" AND K=1
    ) THEN BEEP 1: GOTO
    40
220:O=O-1: IF O>0 THEN "
    C"
225:CALL 4576: POKE &F80
    5,127,65: CALL &6F5C
230:WAIT 100: PRINT "* G
    AME OVER *": PRINT "
    SCORE:";P: END
240:PRINT "": CALL V:
    POKE B(3),8,100,31,1
    07,67: POKE B(8),65,
    114,15,18,100
250:CALL V: POKE B(9),65
    ,65,65,127: FOR I=0
    TO 35: NEXT I
260:A$= INKEY$ :K= RND 2
    : CALL &6F5C: PRINT
    "    ====": CALL V
270:POKE B(3),8,127,43,1
    6,12: POKE B(8),0,8,
    20,8: FOR I=0 TO 15:
    NEXT I
280:IF (A$="+" AND K=2)
    OR (A$="-" AND K=1)
    THEN 300
290:WAIT 100: PRINT " SH
    OT MISS!":O=O-2:
    WAIT 0: GOTO "C"
300:BEEP 1: CALL &6F5C:
    PRINT "  NICE SHOOT"
    :P=P+1
310:CALL V: POKE B(1),2,
    68,43,31,104: FOR I=
    0 TO 25: NEXT I:O=6:
    BEEP 1: GOTO "C"
320:"A"P=0: WAIT 150:
    PRINT "** KICK OFF *
    *": GOTO 30
```

★もうすぐナイコン脱出。このうれしさ影さんにわかりますか？２人でこの感動をわけあおう。（山形県酒田市・**深瀬真樹12才**）……【**影**：これこそ青春だ！感動は１人じめしちゃいけない。**編**：昨日，カンロあめ１人じめしたのは？】

PC-1500用

GOZILLA（ゴジラ）

皆川　徹



遊びかた

自機（スーパーX）を移動して，ゴジラを攻撃してください。[4][6]で左右，[Z]でバルカン砲，[X]でカドミウム弾を発射します。また，スーパーXはゴジラの放射能火炎を受けると，ダメージが一つ増えます。ダメージが6（右のグラフがいっぱいになる）になると，GAME　OVERです。

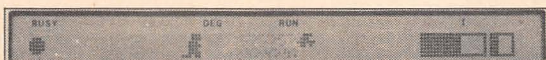
《第1表》スーパーXの兵器

	射程距離	弾　数	連射	ゴジラに与えるダメージ
バルカン砲	五つ分	無数	不可	1
カドミウム弾	制限なし	1面につき3発	可	3

バルカン砲は，左はしに●が表示されないと撃てません。しかし，放射能火炎を受けたときは，すぐバルカン砲が撃てます。

左のグラフがいっぱいになるとゴジラは倒れ，1面クリアです。そして，カミナリがでてきてゴジラは生きかえります。

◆



《写真1》火をふく大怪獣の出現だ

GOZILLAのプログラム・リスト

```
  1:CLEAR :RANDOM
 10:FOR I=1TO 5
    STEP 2:READ Q$
    :@$(I)=Q$
 20:FOR A=11TO 1
    STEP -2:@$(I+1
    )=@$(I+1)+MID$
    (Q$,A,2):NEXT
    A:NEXT I
 30:DATA "6B7F3F7C
    4040","040E0F0
    70D04","6A552D
    1F0602"
 40:G$="2309346115
    52":H$="000404
    040400":I$="00
    0000000000"
 90:WAIT 0:PRINT "
       ***  GODZI
    LLA  ***":BEEP
    3:PAUSE :E=17:
    N=1:P=2:T=1:B=
    -1:I=0:Q=3
 95:CLS :G=9:R=1:F
    =0:K=146:
    GCURSOR 123:
    GPRINT "7F4141
    41414141414141
    41414141414141
    4141417F"
 97:GCURSOR 145:
    GPRINT "7F4141
    414141417F":H=
    0:J=124
100:GOSUB 200
110:ON LGOSUB 500:
    GOSUB 400
120:IF H>18LET I=1
    :W=19:BEEP 1,1
    ,1500:F=F-1:K=
    K-1:GCURSOR K:
    GPRINT 65:GOTO
    150
130:IF F<6GOTO 100
140:GOTO 700
150:GOSUB 200:
    GOSUB 800:BEEP
    1,1,1
160:IF I=0GOTO 100
170:GOTO 150
200:V=V+1:Z$=
    INKEY$ :IF Z$=
    ""GOTO 240
210:CURSOR E:
    GPRINT I$
220:E=E+(Z$="6")-(
    Z$="4")+(E<3)-
    (E>17)
230:IF Z$="6"LET N
    =2:B=1:GOTO 24
    0
235:IF Z$="4"LET N
    =1:B=-1
240:CURSOR E:
    GPRINT @$(N+2)
    :IF V>3CURSOR
    0:GPRINT "1C3E
    3E3E1C"
250:IF Z$="Z"AND I
    =0AND V>3LET V
    =0:GOSUB 300:
    RETURN
260:IF Z$="X"AND I
    =0AND Q>0GOSUB
    350:RETURN
270:RETURN
300:CURSOR 0:
    GPRINT I$:C=E+
    (5*B):IF C<2
    LET C=2
310:IF C>18LET C=1
    8
320:FOR D=E+BTO C
    STEP B:CURSOR
    D:GPRINT H$:
    NEXT D
330:GOSUB 600:
    GOSUB 390:
    RETURN
350:C=(N=2)*18+(N=
    1)*2:Q=Q-1
360:FOR D=E+BTO C
    STEP B:CURSOR
    D:GPRINT H$:
    NEXT D
370:GOSUB 630:
    GOSUB 390:
    RETURN
390:FOR D=E+BTO C
    STEP B:CURSOR
    D:GPRINT I$:
    NEXT D:RETURN
400:IF L=1RETURN
410:IF RND (14-R*2
    )=1LET L=1:
    RETURN
420:Z=RND 3:CURSOR
    G:GPRINT I$
430:G=G+(Z=1)-(Z=3
    )+(G<4)-(G>16)
    :IF Z=1LET P=2
    :T=1
440:IF Z=3LET P=1:
    T=-1
450:CURSOR G:
    GPRINT @$(P):
    RETURN
500:CURSOR G:
    GPRINT @$(P):
    CURSOR G+T:
    GPRINT @$(P+4)
    :U=G+T*(5+INT
    (R/2)):IF U<2
    LET U=2
510:IF U>18LET U=1
    8
520:FOR D=G+T+TTO
    USTEP T:CURSOR
    D:GPRINT G$:
    NEXT D
530:GOSUB 650:L=0:
    FOR D=G+TTO U
    STEP T:CURSOR
    D:GPRINT I$:
    NEXT D:RETURN
600:IF B=1IF G>=E+
    BAND G<=C
    GCURSOR J:
    GPRINT 127:J=J
    +1:H=H+1:BEEP
    2,10
610:IF B=-1IF G<=E
    +BAND G>=C
    GCURSOR J:
    GPRINT 127:J=J
    +1:H=H+1:BEEP
    2,10
620:RETURN
630:IF B=1IF G>=E+
    BAND G<=C
    GCURSOR J:
    GPRINT "7F7F7F
    ":J=J+3:H=H+3:
    BEEP 2,20
640:IF B=-1IF G<=E
    +BAND G>=C
    GCURSOR J:
    GPRINT "7F7F7F
    ":J=J+3:H=H+3:
    BEEP 2,20
649:RETURN
650:IF T=1IF E>=T+
    GAND E<=U
    GCURSOR K:
    GPRINT 127:K=K
    +1:F=F+1:V=5:
    BEEP 2,99,9
660:IF T=-1IF E<=T
    +GAND E>=U
    GCURSOR K:
    GPRINT 127:K=K
    +1:F=F+1:V=5:
    BEEP 2,99,9
670:RETURN
700:CURSOR E:
    GPRINT "492A1C
    7F1C2A49":BEEP
    3,200:PAUSE :
    PAUSE :WAIT :
    PRINT "
     GAME OVER !!"
    :GOTO 90
800:CURSOR G:
    GPRINT "706070
    603030":CURSOR
    W:GPRINT I$
810:W=W-1:CURSOR W
    :GPRINT "60707
    83C0E03"
820:IF W=GLET I=0:
    H=0:J=124:R=R+
    1-(R>5):Q=3:
    FOR A=124TO 14
    2:GCURSOR A:
    GPRINT 65:BEEP
    1,1,1:NEXT A
830:GCURSOR 144:
    GPRINT 0:
    RETURN
```

★ＰＣ－1245のゼビウスまだですか？それからドルアーガとかパックランドとか…無理ですかねやっぱり。(愛知県一宮市・竹ノ内　尚15才)……【なにわ：うーん。影：…と言ったきり動かないけど…あっ，寝てる!!なにわ：ＺＺ。】

PC-2001用

ザ・ハンター

Mr. OKABOO



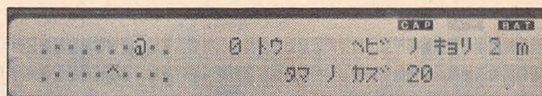
はじめに

ランダムにでてくる猛獣「∂」を撃つという，単純なゲームです。

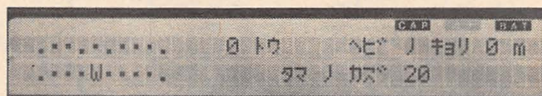
あそびかた

キー操作は，4で左，6で右，5で発射です。ハンターの近くに，猛毒を持つヘビが住んでいて，ハンターが同じ位置にいると近づいてきます。弾は最初20発あり，猛獣を仕とめると，3発もらえます。

弾がなくなるとか，ヘビにかまれるとGAME OVERになり，再ゲームを聞いてきます。続けるならAのキーを，やめるならZのキーを押してください。



《写真1》猛獣のま下にいって弾を撃ちます



《写真2》ギャ!! ヘビにやられてしまった

◇

◇

ザ・ハンターのプログラム・リスト

```
1 ' *** ザ・ハンター ***    Mr.OKABOO
2 ' ヘンスウ : H=ハンター ノ イチ
3 ' ヘンスウ : M=シトメタ カズ
4 ' ヘンスウ : T=タマ ノ カズ
5 ' ヘンスウ : S=ヘビ ノ キョリ
10 H=46:M=0:T=20:S=5
20 LOCATE13:PRINT "ザ ・ ハ ン タ ー";:LOCATE50:PRINT "*** Mr.OKABOO ***";:FOR I=1 TO
 100:NEXT I
30 BEEP35,1:BEEP0,1:BEEP35,1:BEEP14,5:PRINT CHR$(12);
40 LOCATE2:PRINT "·..·.·...·";:LOCATE42:PRINT "·........·";
50 X=INT(RND(1)*8)+3:LOCATEX:PRINT "∂";:FOR I=1 TO 15:NEXT I
60 LOCATE H:PRINT "^";:FOR I=1 TO 10:NEXT I
70 GOSUB 140
80 LOCATE2:PRINT ".··.·.···.";:LOCATE42:PRINT ".········.";
90 LOCATE15:PRINT M;"トウ";:LOCATE25:PRINT "ヘビ ノ キョリ";S;"m";:LOCATE60:PRINT "タマ ノ
 カズ";T;
100 IF T=0 THEN FOR I=1 TO 150:NEXT I:GOTO 200
110 IF S=0 THEN LOCATEH:PRINT "W";:FOR I=1 TO 150:NEXT I:GOTO 200
120 S=S-1
130 GOTO 40
140 E$=INKEY$
150 IF E$=" " THEN GOTO 140
160 IF E$="4" AND H>43 THEN LOCATE H:PRINT ".";:H=H-1:S=5
170 IF E$="6" AND H<50 THEN LOCATE H:PRINT ".";:H=H+1:S=5
180 IF E$="5" THEN LOCATE H-40:PRINT "*";:BEEP10,1:LOCATE H-40:PRINT ".";:T=T-1:
IF H-40=X THEN BEEP30,1:M=M+1:T=T+3
190 RETURN
200 BEEP4,1:BEEP4,2:BEEP18,1:BEEP10,5
210 LOCATE1:PRINT "ツヅケマスカ ";:LOCATE42:PAUSE "A=YES Z=NO ";E$
220 E$=INKEY$:IF E$="A" THEN LOCATE10:PRINT "フ タ タ ビ ザ ・ ハ ン タ ー";:FOR I=1 TO
200:NEXT I:PRINT CHR$(12);:GOTO 10
230 IF E$<>"Z" THEN GOTO 210
240 END
```

★昔ばなしシリーズ第2弾：カメが竜宮城へ行くとき言いました。「裏，閉まったろう？」（神奈川県相模原市・半澤健太郎12才）……【カメ：ドロボーが入ったら困るからね。浦島：かめへん，かめへん。影・編：呼んだ？】

BM特選ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなどもあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語(モード(N66ベーシック等)、ページ数も書いてください)Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐためにかならずチェックし、二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は、**オリジナル**のもので、未発表のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください**。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

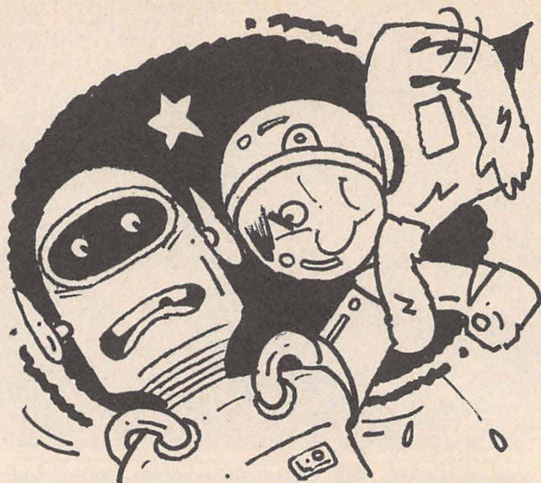
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

APPLE II / II e用

コンバット
COMBAT
ファイター
FIGHTER

相田　泰志



●PROROGE

APPLEの危機！　ついにベーマガでも，APPLEの危機がやってきてしまった。この危機を乗りきるには，どうすれば……。そう，敵をやっつけるための戦士を，育てなければならない。

そのために生まれたのが，このプログラム。APPLEの危機を救うため，君は戦地へと向かわなくてはならない。

●HOW TO PLAY

HGR画面にタイトルがでて，地面がスクロールしはじめます。そこで，すかさずパドルのボタンを押すと，スタート！　あとは，でてくるモビル・スーツを，撃ちまくってください。

エネルギーは5000，エネルギーがきれるまでは，飛びつづけます。がんばってください。

●HOW TO PROGRAM

データが多いので，まちがえずに入力してください。1230行のPRINT"　"の中には，[CTRL][G]を1回，1280行のPRINT文には，7回入れてください。

★P. S

APPLEファンのみなさん，ゲームばっかりしていないで，プログラムを作りましょう。和田さんや，鈴木さんのように，日本人だってSKY　FOXなみのソフトは作れるはずです。

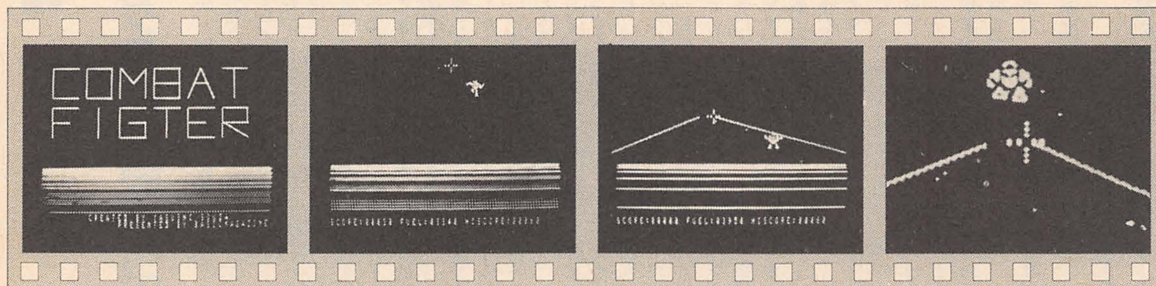
《第1表》プログラムの説明

1000〜1080	イニシャライズ
1090〜1200	メイン・ルーチン
1210〜1280	ビーム処理ルーチン
1290〜1330	マトリクス表示ルーチン（マシン語）＄4000〜
1340〜1390	地面のスクロール・ルーチン（マシン語）＄6000〜
1400〜1440	キャラクタ・データ　＄7000〜
1450〜1470	キャラクタ表示サブ・ルーチン
1480〜1590	TYTLE表示ルーチン
1600〜1630	GAME　OVER

CHECKER FLAG

Dr.D：ゲーム自体は，オーソドックスだが，地面のスクロールが美しいのと，敵のデザインがいいぞ。

編：アップル・ユーザーがんばれ！



《写真1》タイトル画面　《写真2》現われた敵に照準をあわせる！　《写真3》ビシュッ！　動きが速すぎる　《写真4》敵キャラクタもたくさんある

★X1ユーザのみなさん。新入りユーザです。ヨロシク!!と簡単にナイコン族をうらぎる私であった。（神奈川県横浜市・フーさん元気？）……【編集長：ちょっと皮肉っぽいが，その喜びがひしひしと伝わってくる。】

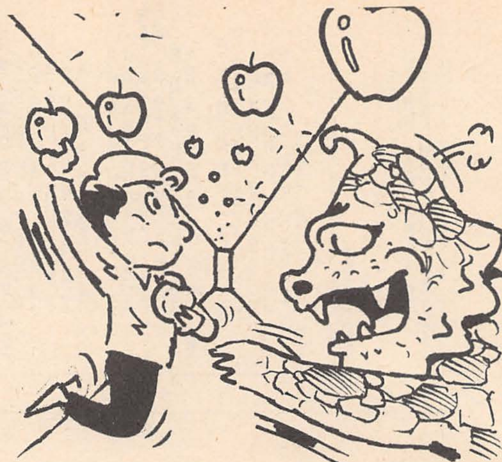
```
1000 M = 16:N = 3: POKE 250,0: POKE
     251,0:HS = 0
1010  REM  *---------- INIT -----
     --------*
1020  GOSUB 1300: GOSUB 1390: GOSUB
     1440
1030  GOSUB 1490
1040 M = 16:N = 3: POKE 250,0: POKE
     251,0
1050 X1 =  RND (1) * 10 + 15:Y1 =
      RND (1) * 30 + 50:C =  INT
     ( RND (1) * 3) + 1:DX = X1:D
     Y = Y1:T = 28672 + 48 * C: GOSUB
     1460: GOTO 1130
1060 X1 =  RND (1) * 10 + 15:Y1 =
      RND (1) * 30 + 50
1070 C =  INT ( RND (1) * 3) + 1
1080 DX = X1:DY = Y1:T = 28672 +
     48 * C: GOSUB 1460
1090  REM  *----------- MAIN ----
     --------*
1100 DX = X:DY = Y:T = 28672: GOSUB
     1460
1110  CALL 24576
1120 FU = FU - 10: VTAB 22: HTAB
     19: PRINT  RIGHT$ ("00000" +
      STR$ (FU),5): IF FU < 0 THEN
     1610
1130 X =  PDL (0) / 7:Y =  PDL (1
     ) / 2:DX = X:DY = Y:T = 2867
     2: GOSUB 1460
1140 DX = X1:DY = Y1:T = 28672 +
     48 * C: GOSUB 1460
1150 X1 = X1 +  INT ( RND (1) * 3
     ) - 1:Y1 = Y1 + ( INT ( RND
     (1) * 3) - 1) * 8: IF X1 < 1
      OR X1 > 39 OR Y1 < 10 OR Y1
      > 100 THEN 1060
1160  CALL 24576
1170 DX = X1:DY = Y1:T = 28672 +
     48 * C: GOSUB 1460
1180  CALL 24576
1190  IF  PEEK ( - 16287) > 127 THEN
     1220
1200  GOTO 1100
1210  REM  *----------- BEAM ----
     --------*
1220  VTAB 1
1230  HCOLOR= 3: HPLOT 0,100 TO X
      * 7 - 10,Y + 8: HPLOT 279,1
     00 TO X * 7 + 10,Y + 8: PRINT
     "": HCOLOR= 0: HPLOT 0,100 TO
     X * 7 - 10,Y + 8: HPLOT 279,
     100 TO X * 7 + 10,Y + 8
1240  IF X < X1 + 1 AND X > X1 -
     1 AND Y < Y1 + 5 AND Y > Y1 -
     5 THEN 1270
1250 FU = FU - 100
1260  GOTO 1100
1270 SC = SC + C * 10: VTAB 22: HTAB
     8: PRINT  RIGHT$ ("0000" +  STR$
     (SC),5)
1280  VTAB 1: PRINT "": HGR : GOTO
     1050
1290  REM  *------- MATRIX DISP -
     -------*
1300  FOR I = 16384 TO 16478: READ
     A: POKE I,A: NEXT
1310  DATA 162,0,173,4,3,133,4,17
     3,10,3,133,5,173,28,3,133,2,
     173,29,3,133,3,173,16,3,133,
     6,173,22,3,133,7,165,5,160,0
     ,10,144,2,160,160,10,144,2,1
     60,80,41,28,9,32,133,1,132
1320  DATA     0,165,5,74,74,74,7
     4,102,0,41,3,5,1,133,1,164,4
     ,161 ,2,81,0,145,0 ,200,230,
     2,208,2,230 ,3,198,7,208,239
     ,230,5,198,6,208,190,96,187
1330  RETURN
1340  REM  *------- FIELD SCROLL
     -------*
1350  DATA 165,250,133,251,32,54,
     96,169,0,32,46,96,230,251,32
     ,54,96,169,255,32,46,96,24,1
     65,251,105,7,133,251,201,64,
     144,227,230,250
1360  DATA 165,250,201,8,208,4,16
     9,0,133,250,96,160,39,145,25
     2,136,208,251,96,164,251,185
     ,67,96,133,252,185,139,96,13
     3,253,96,40,40,40,40,40,40,4
     0,40,40,40,40,40,40,40,40,40
     ,40,40,40,40,40,40,40,40,40,
     40,40,40
1370  DATA 40,40,40,40,40,40,168,
     168,168,168,168,168,168,168,
     168,168,80,80,80,80,80,80,20
     8,208,208,208,80,80,80,208,2
     08,208,80,80,208,208,80,208,
     208,208,80,80,208,208,35,35,
     35,35,35,35,35,35,35,35,35,3
     9,39,39,39
1380  DATA 39,39,43,43,43,43,43,4
     7,47,47,51,51,51,55,55,59,59
     ,63,63,35,35,39,43,43,47,51,
     55,59,63,32,36,44,48,52,60,3
     6,40,48,56,37,45,53,33,45,57
     ,38,50,34,50,53,33,45,57,38,
     50,34,50
1390  FOR I = 24576 TO 24786: READ
     A: POKE I,A: NEXT : RETURN
1400  REM  *--------- CR.DATA ----
     --------*
1410  DATA 0,0,0,0,12,0,0,0,0,0,1
     2,0,0,0,0,0,12,0,0,0,0,76,97
     ,6,76,97,6,0,0,0,0,12,0,0,0,
     0,0,12,0,0,0,0,0,12,0,0,0,0,
     0,28,0,0,62,0,67,0,97,99,42,
     99,111,42,123,110,42,59,104
1420  DATA 42,11,96,127,3,32,1,2,
     0,127,0,0,62,0,64,0,1,64,65,
     1,96,65,3,96,65,3,112,65,7,0
     ,34,0,0,62,0,60,28,0,127,99,
     65,67,62,103,0,65,54,0,127,3
     0,0,62,14,0,29,0,64,35,0
1430  DATA 64,51,0,0,51,0,0,48,0,
     0,48,0,0,120,0,0,120,0,0,0,0
     ,0,0,0,0,30,0,0,51,0,0,0,0,4
     8,63,3,60,12,15,60,33,15,50,
     63,19,6,63,24,14,30,28,96,64
     ,1,112,97,3,24,99,3,120,51,6
     ,0,112,7,102
1440  FOR I = 28672 TO 28672 + 48
      * 4: READ A: POKE I,A: NEXT
     : RETURN
1450  REM  *------- CR.DISPLY ---
     -------*
1460  POKE 772,DX: POKE 778,DY: POKE
     784,M: POKE 790,N: POKE 797,
      INT (T / 256): POKE 796,T -
     256 *  INT (T / 256): CALL 1
     6384
1470  RETURN
1480  REM  *-------- TYTLE ------
     -------*
1490  TEXT : HOME : HGR
1500  HCOLOR= 3: HPLOT 50,10 TO 2
     0,10 TO 20,40 TO 50,40: HPLOT
     60,10 TO 60,40 TO 90,40 TO 9
     0,10 TO 60,10: HPLOT 100,40 TO
     100,10 TO 115,25 TO 130,10 TO
     130,40
1510  HPLOT 140,10 TO 140,40 TO 1
     70,40 TO 170,25 TO 140,25 TO
     170,25 TO 170,10 TO 140,10: HPLOT
     180,40 TO 195,10 TO 210,40: HPLOT
     187,25 TO 203,25: HPLOT 220,
     10 TO 250,10 TO 235,10 TO 23
     5,40
1520  HPLOT 20,80 TO 20,65 TO 40,
     65 TO 20,65 TO 20,50 TO 50,5
     0: HPLOT 75,50 TO 75,80: HPLOT
     130,50 TO 100,50 TO 100,80 TO
     130,80 TO 130,65 TO 110,65
1530  HPLOT 140,50 TO 170,50: HPLOT
     155,50 TO 155,80: HPLOT 210,
     50 TO 180,50 TO 180,80 TO 21
     0,80: HPLOT 180,65 TO 200,65
     : HPLOT 220,80 TO 220,50 TO
     250,50 TO 250,65 TO 220,65 TO
     250,80
1540  VTAB 22: HTAB 10: PRINT "CR
     EATED BY YASUSHI SOUDA": VTAB
     23: HTAB 15: PRINT "PRESENTE
     D BY BASICMAGAZINE"
1550  CALL 24576: FOR I = 0 TO 20
     : NEXT :
1560  IF  PEEK ( - 16286) < 128 THEN
     1550
1570  HGR : HOME : VTAB 22: HTAB
     2: PRINT "SCORE:00000 FUEL:0
     0000 HISCORE:"; RIGHT$ ("000
     0" +  STR$ (HS),5)
1580 FU = 5000:SC = 0
1590  RETURN
1600  REM  *------ GAME OVER ----
     -------*
1610  IF SC > HS THEN HS = SC: VTAB
     22: HTAB 33: PRINT  RIGHT$ (
     "00000" +  STR$ (HS),5)
1620  VTAB 23: HTAB 15: INVERSE :
     PRINT "GAME OVER!!!";: GET
     A$
1630  NORMAL : GOTO 1030
1640  REM  *********************
     ********
1650  REM  *     COMBAT FIGHTR
            *
1660  REM  *        COPYRIGHT BY Y
     .SOUDA *
1670  REM  *                    1
     984/11 *
1680  REM  *********************
     ********
```


★安売りで100円の生テープを買った。そしてダビングしても動かない。くそー!(大阪市東淀川区・堀 英徳12才)……【編:ついでにひとこと。投稿のテープも,安いのはさけてね。それと,2,3回はセーブしといてね。】

MULTI 8用

THE GOLD RUN
（ザ ゴールド ラン）

田中 保



ストーリー

ある日，たいこ星人が地球にやってきて，地球上の金をぜんぶ持っていってしまった。あなたは，たいこ星に乗り込み，金をすべて取り返すのだった。しかし，……。

せつめい

簡単に言えば，1面にでてくる金を，すべて取るというゲームです。全部取れば，つぎの面にGO!! ただし，あなたは1人つかまると，ゲーム・オーバーです。

たいこ星人は，必ずあなたに向かって進んできます。2匹が重なると，一方が上の段にとびます。また，2匹が並ぶと，一方が穴を掘り，下に降りてきます。

たいこ星人は，最下段にくるとスコア1点になり，また最上段にもどっていきます。ただし，最下段にあなたがいると，消えずにくどくどと追ってきます。

そうさ方法

1 3 キーで左右。ただし，穴があいていると，落ちます。4 6 キーでジャンプ。ただし，進行方向(4 キーなら左上)の段に穴があいていないと，登れません。

金の所を通れば，自然に取れます(スコア10点)。

注 1. 金の上にあなたが乗ってしまうことがありますが，そのときは左右に動けば降りられます。

注 2. ジャンプしても，着地場所に金があると，登れないことがあります。

CHECKER FLAG

編：この手のゲームは，いかに敵をよけるかが問題ですね。

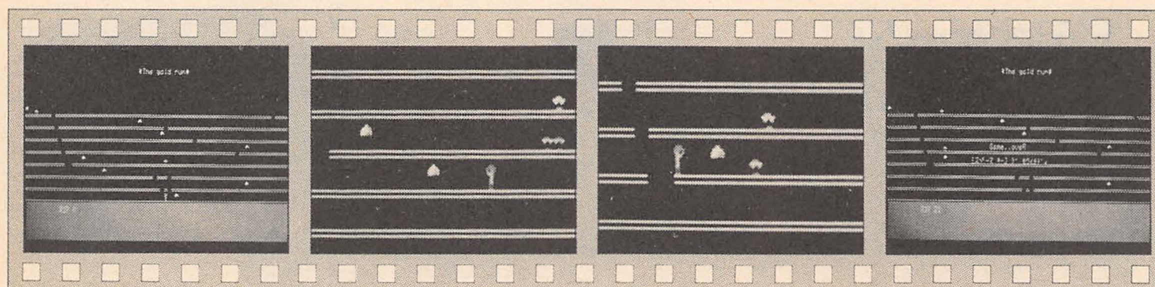
Dr.D：敵の移動に，工夫がみられる。また，PUT＠をサブルーチンにして，プログラムを見やすくしている。フラグの使いかたもうまく，IF文がすっきりしておる。

編：ずいぶんほめていますね。

Dr.D：たまにはいいだろう。

◆

◆

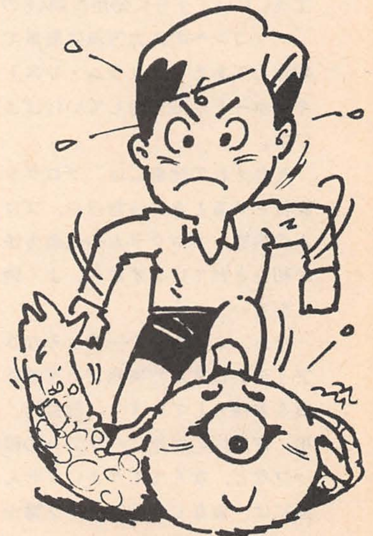


《写真1》スタート画面。金を取っていきます　《写真2》各階に上がるのにひと苦労します　《写真3》たいこ星人とご対面！ どうする？　《写真4》ゲーム・オーバー

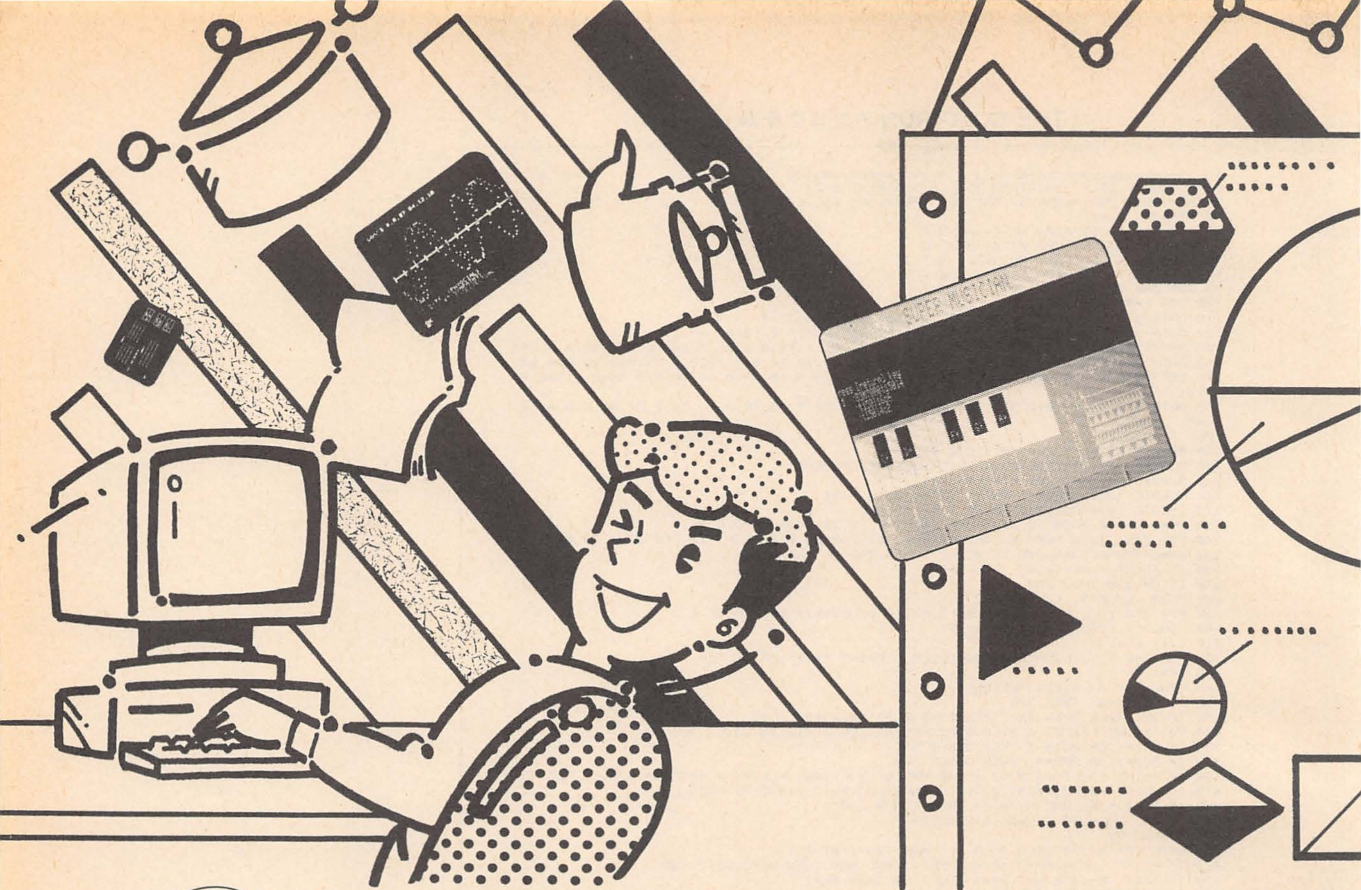
★ベーマガよ，どんどん太れ！でも，値段は太るな！(愛知県犬山市・梅田尚幸13才)……【つぐ美：太るのいやだからダイエットしよっと！影：つぐ美ちゃんはやせるためなら値段は太ってもいいそうです。ゴツーン！】

THE GOLD RUNのプログラム・リスト

```
10 ' ╞══════════════THE Gold run ══════════════╡
20 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:CLS 3:DEFINT A-Z
30 DIM AL1%(28),AL2%(28),AR1%(28),AR2%(28),B%(16),K%(13)
40 'ｷｬﾗｸﾀｰ ｾｯﾃｲ
50 FOR Z=0 TO 13:READ K%(Z):NEXT Z
60 FOR Z=0 TO 16:READ B%(Z):NEXT Z
70 FOR Z=0 TO 28:READ AL1%(Z):NEXT Z
80 FOR Z=0 TO 28:READ AL2%(Z):NEXT Z
90 FOR Z=0 TO 28:READ AR1%(Z):NEXT Z
100 FOR Z=0 TO 28:READ AR2%(Z):NEXT Z
110 DATA 9,4,0,24,24,48,126,122,32,255,249,0,253,241
120 DATA 9,5,60,0,0,255,0,255,0,102,102,255,255,0,0,60,0
130 DATA9,9,0,62,0,0,255,0,0,79,72,0,62,56,0,12,12,0,8,28,0,16,28,0,0,55,0,0,193
140 DATA 9,9,0,62,0,0,255,0,0,79,72,0,62,56,0,12,12,0,8,28,0,4,28,0,0,20,0,0,20
150 DATA 9,9,0,124,0,0,255,0,0,242,18,0,124,28,0,48,48,0,16,56,0,8,56,0,0,236,0,
0,131
160 DATA 9,9,0,124,0,0,255,0,0,242,18,0,124,28,0,48,48,0,16,56,0,32,56,0,0,40,0,
0,40
170 'ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ
180 SC=0:ST=1:SK=1:KK=1:RESTORE 990
190 PLAY "L64V1005CR8ER8DR8CR8.O4BGER8CR8ER8DR8C"
200 AX=320:AY=144:AK=1:KI=KK*8:K=1
210 LOCATE 33,0:COLOR 5:PRINT "*The gold run*"
220 LOCATE  0,0:COLOR 2:PRINT "ｽﾃｰｼﾞ";ST
230 READ W:FOR Z=55 TO 153 STEP 14:LINE (0,Z)-(639,Z+2),6,B
240 FOR ZZ=1 TO W:READ X:LINE (X*8,Z)-STEP(8,2),0,BF:NEXT ZZ:FOR ZZ=1 TO KK
250 KN=INT(RND(1)*80)*8:IF POINT (KN+4,Z-8)=6 THEN 250
260 IF POINT (KN+4,Z)=0 THEN 250
270 IF KN=320 THEN 250
280 PUT@ (KN,Z-9),K%:NEXT ZZ,Z
290 FOR Z=0 TO 2:READ B1,B2:BX(Z)=B1*8:BY(Z)=B2*14+50:NEXT Z
300 LINE (0,155)-(639,199),2,BF
310 'ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
320 FOR Z=0 TO 2:LOCATE 10,20:COLOR 6:PRINT "ｽｺｱ";SC
330 'ﾃｷﾉ ｲﾄﾞｳ
340 LINE (BX(Z),BY(Z))-STEP(8,4),0,BF
350 IF BX(Z)=AX THEN 370
360 IF BX(Z)>AX THEN BX(Z)=BX(Z)-8 ELSE BX(Z)=BX(Z)+8
370 PO1=POINT (BX(Z)-4,BY(Z)):PO2=POINT (BX(Z)+12,BY(Z))
380 IF PO1=1 OR PO1=-1 THEN GOSUB 520
390 IF PO2=1 OR PO2=-1 THEN GOSUB 520
400 IF POINT (BX(Z)+4,BY(Z)+5)=0 AND BY(Z)<>148 THEN BY(Z)=BY(Z)+14:PLAY "ED"
410 IF POINT (BX(Z)+4,BY(Z))=1 THEN BY(Z)=BY(Z)-14:PLAY "ED"
420 IF BY(Z)=148 AND AY<>144 THEN GOSUB 530
430 GOSUB 830:PUT@ (BX(Z),BY(Z)),B%
440 'ｱﾅﾀﾉ ｿｳｻ
450 LINE (AX,AY)-STEP(8,8),0,BF:I=INP(0):II=INP(1)
460 IF POINT (AX+4,AY+9)=0 AND AK<>3 AND H=0 THEN AK=3:GOTO 480
470 IF(I=52 OR I=54)AND AK=1 AND II=0 THEN AK=2
480 ON AK GOSUB 540,630,730
490 NEXT Z:GOTO 310
500 'ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
510 'ﾃｷﾉ ｲﾄﾞｳ
520 GOSUB 830:LINE (BX(Z),BY(Z)+5)-STEP(8,2),0,BF:PLAY "FG":RETURN
530 BY(Z)=50:BX(Z)=INT(RND(1)*80)*8:SC=SC+1:PLAY "CEG":RETURN
540 'ｱﾅﾀ ｻﾕｳｲﾄﾞｳ
550 IF I=49 AND AX>0   THEN L=0:AX=AX-8:GOSUB 810:ON K GOTO 590,600
560 IF I=51 AND AX<632 THEN L=1:AX=AX+8:GOSUB 810:ON K GOTO 610,620
570 IF L=0 THEN 600
580 IF L=1 THEN 620
590 PUT@ (AX,AY),AL1%:K=2:PLAY "C":RETURN
600 PUT@ (AX,AY),AL2%:K=1:PLAY "D":RETURN
610 PUT@ (AX,AY),AR1%:K=2:PLAY "E":RETURN
620 PUT@ (AX,AY),AR2%:K=1:PLAY "D":RETURN
630 'ｱﾅﾀ ｼﾞｬﾝﾌﾟ
640 IF POINT (AX-7,AY-3)=0 AND I=52 THEN PLAY"B":GOSUB 670:GOTO 690
650 IF POINT (AX+9,AY-3)=0 AND I=54 THEN PLAY"B":GOSUB 670:GOTO 710
660 AK=1:H=0:RETURN
670 IF POINT (AX+4,AY+9)=6 THEN J=10:H=1:RETURN
680 J=4:AK=1:H=0:RETURN
690 AY=AY-J:AX=AX-8:IF AX<=0   THEN AX=632:H=0
700 PUT@ (AX,AY),AL1%:RETURN
710 AY=AY-J:AX=AX+8:IF AX>=632 THEN AX=0   :H=0
720 PUT@ (AX,AY),AR1%:RETURN
730 'ｱﾅﾀ ｵﾁﾙ
740 IF I=49 OR I=52 THEN GOSUB 760:GOTO 780
750 IF I=51 OR I=54 THEN GOSUB 760:GOTO 790
760 AY=AY+2:IF POINT (AX+4,AY+9)=6 THEN AK=1
770 RETURN
780 PUT@ (AX,AY),AL1%:RETURN
790 PUT@ (AX,AY),AR1%:RETURN
800 'ｷﾝｶｲﾀ ﾄｯﾀｶ?
810 IF POINT (AX+4,AY+1)=6 THEN KI=KI-1:SC=SC+10:PLAY"A":IF KI=0 THEN 960
820 RETURN
830 'ﾂｶﾏｯﾀｶ?
840 FOR ZZ=0 TO 2
850 IF AX=BX(ZZ) AND AY=BY(ZZ)-4 THEN 870
860 NEXT ZZ:RETURN
870 'ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ﾊﾟﾀｰﾝ
880 PLAY "L16O5CR16O4G32R32G32R32G+8G8R8B16R16O5C8"
890 FOR Z=1 TO 80:PSET (INT(RND(1)*9)+AX,INT(RND(1)*9)+AY),0:NEXT Z
900 FOR Z=0 TO 7:Y=7-Z
910 LOCATE 30,11:COLOR Z:PRINT "Game..oveR"
920 LOCATE 25,13:COLOR Y:PRINT "[ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ] ﾃﾞ ﾓｳｲﾁﾄﾞ｡"
930 IF INKEY$=" " THEN CLS 3:GOTO 170
940 NEXT Z:GOTO 900
950 'ｶﾞﾒﾝ ﾍﾝｾｲ
960 CLS 3:IF ST/SK=5 THEN KK=KK+1:SK=SK+1:RESTORE 990
970 ST=ST+1:SC=SC+SK*10:GOTO 200
980 'ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ
990 DATA 2,8,71,9,40,10,48,11,60,12,13,37,41,39,41,80,80,0,0,40,4,79,2
1000 DATA 3,1,50,60,58,78,20,56,20,66,54,1,7,52,36,72,50,69,28,48,47,46,80,80,80
,5,5,50,3,28,4
1010 DATA 4,10,30,50,70,40,5,22,23,24,25,66,67,23,25,69,50,25,44,65,78,38,39,40,
41,5,1,79,70,80,80,80,80,20,0,40,2,60,0
1020 DATA 5,80,80,80,80,80,20,16,12,8,4,20,21,78,49,51,20,19,40,1,65,20,63,67,75
,33,20,79,30,40,50,20,19,22,70,71,80,80,80,80,80,40,0,79,5,20,2
1030 DATA 6,40,20,59,0,79,61,79,60,23,46,54,15,1,5,9,78,43,39,37,38,39,40,41,42,
35,37,39,41,43,5,3,7,60,70,63,5,9,20,40,59,60,71,80,80,80,80,80,80,32,2,30,2,58,
0
```



★編さんとは，片，遍，辺，変，偏，返と，これだけある。たまに使って。ちなみに，影，鹿毛……。影さん，サインちょ！（宮城県泉市・**菊池裕三13才**）……【**編**：こうしてみると，ヘンという字にいいイメージはないね。】



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間）もを原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめ原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

★フロッピ・ディスクによる投稿も可

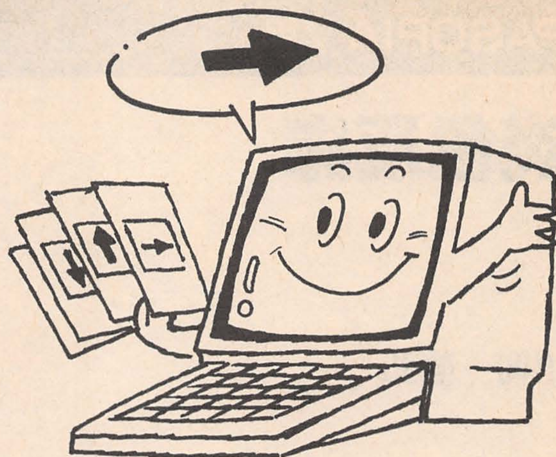
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

JR-100用

MZからの移植のための カーソル・コントロールプログラム

田口　重治



プログラムの内容

MZのプログラムを移植していると，カーソル・マークがあるので，手間がかかります。そこで，どうにかならないかと思い作ったのが，このプログラムです。

プログラムの使いかた

まず，コンバートしたいMZのプログラム(ソース・プログラム)を入力します。つぎに『X＝PEEK(6)×256＋PEEK(7)－1』として，『POKE4，X1256：POKE5，MOD(X，256)』とします。すると，LISTをとっても，LISTがでてきませんので，LOADとして，カーソル・コントロール・プログラムをLOADします。

LOADがすむと，『POKE4，2：POKE5，70』をします。LISTをとると，ソース・プログラム＋メイン・プログラムがでてきます。プログラムを実行する前に，PRINTXとしてXの値を紙に書いてください。

GOTO30000で，スタートです。

操作方法

実行すると，画面は

```
CUR……RAM
JR→MZ　OR　MZ→JR(1／2)
```

となるので，1か2を入れてください。すると，BEEP音が鳴り，コンバートをします。

記号の種類は，[↑]が↑，[→]が→，[↓]が↓，[←]が←，[H]が@，[C]はありません。なぜなら，キャラクタ・コードに，CLSは入っていないからです。したがって，[C]はCLSで代用してください。

プログラムのしくみ

このプログラムは，[H][↑][→][↓][←]などを，直接書きこんでいるので，@を使っていると，LISTが見にくくなります。ですから，コンバートしたあとで，LISTはとらないでください。

プログラムの改造の方法

改造は，↑→↓←@を使うプログラムなら，IF文とPOKE文の数字を，適当に変えてください。

カーソル・コントロールのプログラム・リスト

```
30000 REM "^"
30010 CLS:PRINT"CURSOR MARK CHANGE POGRAM"
30020 INPUT "JR→MZ OR MZ→JR (1/2)",A:IFA=1THEN30050
30030 IFA=2THEN30160
30040 BEEP:PRINT"ERROR!!":FORI=1TO655:NEXT:GOTO30000
30050 F=0:FORI=$246TOPEEK(6)*256+PEEK(7):BEEP1:BEEP0
30060 P=PEEK(I):IFP=0LETI=I+2:GOTO30150
30070 IFP=$22LETF=1-F:GOTO30150
30080 IFF<>1GOTO30150
30090 IFP=$86POKEI,20
30100 IFP=$87POKEI,17
30110 IFP=$88POKEI,18
30120 IFP=$89POKEI,19
30130 IFP=$40POKEI,12
30140 IFP=$5ETHENEND
30150 NEXT:END
30160 F=0:FORI=$246TOPEEK(6)*256+PEEK(7):BEEP1:BEEP0
30170 P=PEEK(I):IFP=0LETI=I+2:GOTO30150
30180 IFP=$22LETF=1-F:GOTO30150
30190 IFF<>1GOTO30150
30200 IFP=20POKEI,$86
30210 IFP=17POKEI,$87
30220 IFP=18POKEI,$88
30230 IFP=19POKEI,$89
30240 IFP=12POKEI,$40
30250 IFP=$5ETHENEND
30260 NEXT:END
```

❖

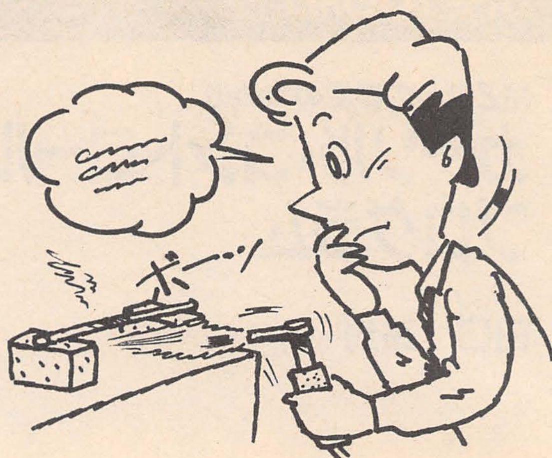
❖

★そぼくな質問：あの～，ワンテクって，一体なんの役に立つんですか？(大阪府吹田市・WON　PIN18才)
……【編：隠れたテクニックを見つけだすのが目的です。しかし，いまのところは遊びのようですね。】

PASOPIA 7用

炎色反応

川町　兼弘



パソピア7のグラフィック機能を使って，炎色反応をシミュレートしてみました。

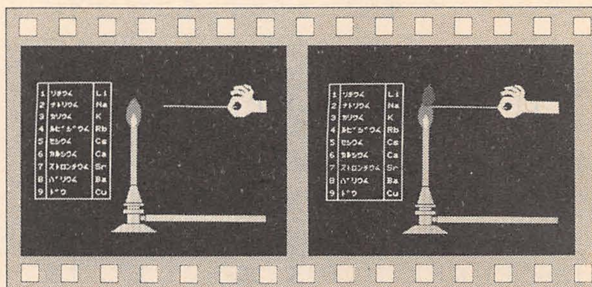
使いかた

RUNすると，絵を書いて，チャイムが鳴ります。スペース・キーを押すと，ガス・バーナーに火がつきます。[1]～[9]の番号を入力すると，表の物質の炎色反応が見れます。スペース・キーを押すと，もとに戻り，再び番号の入力待ちとなります。

プログラムについて

炎を微妙にゆらして，本物っぽく見せています。また，手の移動は，マルチ画面を使っています。

このプログラムは，永久ループですので，やめるときは，[STOP]で止めて，SCREEN０を実行してください。



《写真１》ガス・バーナーに火がつきました　《写真２》では，ストロンチウムの炎色反応を…

炎色反応のプログラム・リスト

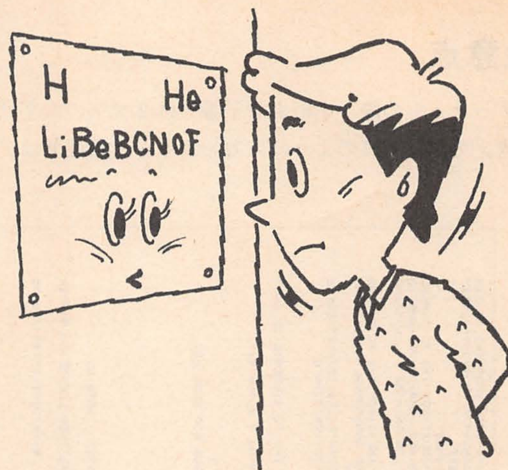
```
10 '┌──────────┐
20 '│ エンショク ハンノウ │
30 '│  シュミレーター   │
40 '└──────────┘
50 '▁▂▃▅▇ ショキ ガメン ▇▅▃▂▁
60 COLOR=(1,0):COLOR=(2,0):COLOR=(3,0):COLOR=(4,0):COLOR=(5,6,7):COLOR=(6,6,0):C
OLOR=(7,5,0)
70 V=1:W=0:M=1:N=0:Q=1:R=5
80 WIDTH 40:SCREEN 2,0,,,1,0:CLS
90 SCREEN ,,,,0:CLS:COLOR 7
100 LOCATE 0,0:PRINT"┌┬─────┬┐"
110 FOR I=1 TO 9:READ A$,Z,Z
120 PRINT"│ │     │ │"
130 PRINT A$:NEXT
140 PRINT"└┴─────┴┘"
150 FOR G=1 TO 2:RESTORE 740
160 DRAW"C6BM126,189M111,199R58M153,189L27BM130,159M136,139R7M150,160L20"
170 FOR I=1 TO 6:READ X,Y,A,B
180 LINE(X,Y)-(A,B),6,B:NEXT
190 LINE(156,184)-(319,177),7,BF
200 FOR I=1 TO 8:READ X,Y
210 PAINT(X,Y),6,6:NEXT
220 DRAW"C1BM135,64M131,58M129,51U2M131,38M135,31M137,35M141,37M146,35M148,42M14
8,53M144,64L9"
230 PAINT(140,50),1,1
240 DRAW"C2BM135,31M140,26M146,35M141,37M137,35M135,31"
250 PAINT(140,32),2,2
260 DRAW"C3BM134,31M134,22M137,11M143,3M147,10M150,20M150,27M146,34M140,25M134,3
1"
270 PAINT(140,20),3,3
280 DRAW"C4BM137,64R4M142,58U3M139,48M136,54D3M137,64"
290 PAINT(139,55),4,4
300 SCREEN 2,0,0,0,1,0:NEXT
310 '▁▂▃▅▇ テ ▇▅▃▂▁
320 DRAW"C5BM319,42L52M256,49L13M234,39U1R5M245,42M252,39M254,33M249,28L4M239,35
L5M241,22R13"
330 DRAW"M257,25U1M255,19M247,16M240,19M238,15M246,12M256,15M259,19U5M251,10M243
,10U2M253,6"
340 DRAW"M262,12M264,19M266,11M262,8M257,6U2M265,6M270,14M268,22M272,27R47"
350 PAINT(318,35),5,5
360 LINE(148,36)-(245,37),6,B
370 SCREEN 2,0,0,0,0,0
380 DRAW"C5BM319,42L22M286,49L13M264,39U1R5M275,42M282,39M284,33M279,28L4M269,35
L5M271,22R13"
390 DRAW"M287,25U1M285,19M277,16M270,19M268,15M276,12M286,15M289,19U5M281,10M273
,10U2M283,6"
400 DRAW"M292,12M294,19M296,11M292,8M287,6U2M295,6M300,14M298,22M302,27R17"
410 PAINT(318,35),5,5
420 LINE(178,36)-(275,37),6,B
430 '▁▂▃▅▇ テンカ ▇▅▃▂▁
440 PLAY"S0M9O3L4ECDO2GGO3DECECDO2GGO3DEC","S0M9","S0M9"
450 S=STRIG(0):IF S=0 THEN 450
460 NOISE"S0M5L11N38"
470 COLOR=(1,M,N):COLOR=(2,M,N):COLOR=(4,Q,R)
480 FOR I=1 TO 20
490 S$=INKEY$:IF S$="" THEN 510
500 IF (ASC(S$)>48)*(ASC(S$)<58) THEN GOSUB 530
510 NEXT
520 SWAP M,N:SWAP Q,R:GOTO 470
530 '▁▂▃▅▇ イロ ▇▅▃▂▁
540 PLAY"O4L8C","O4L8E","O4L8G"
550 F=VAL(S$)*2:SCREEN ,,,,,1:RESTORE 650
560 READ A$,V,W
570 IF MID$(A$,2,1)<>S$ THEN 560
580 LOCATE 0,F:COLOR 6:PRINT A$
590 COLOR=(1,M,N):COLOR=(2,V,W):COLOR=(3,V,W):COLOR=(4,Q,R)
600 FOR J=1 TO 25
610 S=STRIG(0):IF S<>0 THEN J=80:D=1
620 NEXT:IF D=1 THEN 640
630 SWAP M,N:SWAP Q,R:SWAP V,W:GOTO 590
640 D=0:SCREEN ,,,,,0:LOCATE 0,F:COLOR 7:PRINT A$:COLOR=(2,1,0):COLOR=(3,0):RETU
RN
650 DATA |1|リチウム   |Li|,2,0
660 DATA |2|ナトリウム  |Na|,6,0
670 DATA |3|カリウム   |K |,1,2
680 DATA |4|ルビジウム |Rb|,2,0
690 DATA |5|セシウム   |Cs|,1,3
700 DATA |6|カルシウム  |Ca|,2,6
710 DATA |7|ストロンチウム|Sr|,2,0
720 DATA |8|バリウム   |Ba|,4,0
730 DATA |9|ドウ     |Cu|,1,4
740 DATA 132,187,147,176,127,174,152,170,132,168,147,166,127,164,152,162,149,178
,154,183,136,137,143,64
750 DATA 130,195,140,179,140,171,140,167,140,163,140,150,140,100,150,180
```


★僕の友だちの西山君は，鼻をかんだ音を録音して，RUNした。すると，すごくきれいなゼビウスができた。（石川県金沢市・**ニッシャ14才**）……【**影**：ゼビウスの画面に向けてブー。**一同**：逃げろー。**影**：ゼビウス，１人じめ作戦。】

S1用

元素の周期表

佐藤　保



内　容

元素の周期表を作成します(表示機能)。つぎに各々の元素について，その元素名，元素記号，原子番号のいずれかを入力すると，その元素の原子番号，元素記号，元素名，原子量，族を表示します(検索機能)。

操作方法

プログラムを入力し，RUNすると，周期表の作成が始まります。しばらく時間がかかります。

周期表が完成すると，検索です。調べたい元素の，1：元素名，2：元素記号，3：原子番号のいずれかの数字を押し，元素名はカタカナ，元素記号はアルファベット，原子番号は数字で入力します。元素が表示されます。入力時にエラーすると，メニューに戻るので先の手順で入力し直します。

続けて調べたいときは，Y：イエスを押し，以下同じ操作をします。N：ノーを押せば終了です。周期表は表示されたままです。CONT を押すと，検索が続行できます。

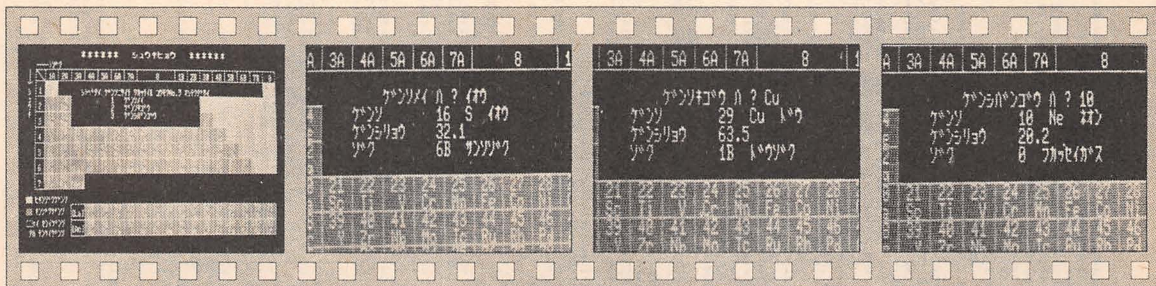
《第1表》プログラムの説明

40～ 50	初期設定
80～480	周期表の作成
(80～210	元素の表示
230～480	表のレイアウト)
500～560	パラメータの読込み
600～880	検索機能
900～990	データ

《第2表》配列変数表

E＄	……元素記号名
AT＄	……元素名用
AW＄	……原子量用
G＄	……族用
Z＄	……原子番号用
H. B. C. N. O. F. HE	……非金属元素の原子番号・元素記号記憶用

★　　　★



《写真1》周期表が描かれました。1～3を入力

《写真2》1の場合。元素名を入力します

《写真3》2を選択。元素記号を入れると……

《写真4》3を選択。原子番号を入れてください

★僕はマイコンに，すべてじゃないけど60％かけます。マイコンほしいよー。(埼玉県坂戸市・阿久津肇13才)……
【編：残りの40％は何にかけるのかな？影：それは，4を10にかけてもいいし…。編：かけ算覚えたてだからって。】

注意点

データ入力の際，1桁の原子番号は2文字の文字列と考えて，〝␣1″のように入力します。元素記号はアルファベット2文字で，1文字元素は〝␣H″のように，2文字元素は大文字＋小文字で入力します。

検索時，2文字の元素記号については，大文字＋小文字，1文字の元素は大文字1字で入力します。

元素の周期表のプログラム・リスト

```
10 '***************   ｹﾞﾝｿﾉ ｼｭｳｷﾋｮｳ   ***************
20 ' by Tamotsu S.  Nov. 1984
30 '******  ｼｮｷｾｯﾃｲ  ******
40 CLS:WIDTH80:SCREEN 1,,1:PALETTE 1,6:PALETTE 2,1:PALETTE 3,3:PALETTE 5,5
50 DIM E$(103),AT$(103),AW$(103),G$(103),Z$(14),H(91),B(91),C(187),N(283),O(379)
,F(475),HE(571)
60 '*********   ｼｭｳｷﾋｮｳﾉ ｻｸｾｲ   *********
70 '******  ｹﾞﾝｿﾉ ﾋｮｳｼﾞ  ******
80 COLOR 7,3:CLS:GOSUB 100:GOSUB 200
90 COLOR ,2:CLS:GOSUB 100:GOTO 230
100 LOCATE 23,6:PRINT "ﾀﾀﾞｲﾏ ｼｭｳｷﾋｮｳﾉ ｻｸｾｲﾁｭｳ":LOCATE 25,8:PRINT "ｼｮｳｼｮｳ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻ
ｲ"
110 RESTORE 920:FOR I=1 TO 103:READ E$(I):NEXT:RESTORE 900:FOR I=0 TO 6:READ Z$(
I):SYMBOL(56,I*16+32),Z$(I),,,7:SYMBOL(56,I*16+40),E$(VAL(Z$(I))):NEXT
120 FOR I=0 TO 5:READ Z$(I):SYMBOL(88,I*16+48),Z$(I):SYMBOL(88,I*16+56),E$(VAL(Z
$(I))):NEXT
130 FOR I=0 TO 1:READ Z$(I):SYMBOL(120,I*16+80),Z$(I):SYMBOL(120,I*16+88),E$(VAL
(Z$(I))):NEXT:SYMBOL(112,120),"[La]":SYMBOL(112,136),"[Ac]"
140 FOR I=0 TO 14:READ Z$(I):SYMBOL(I*32+152,160),Z$(I):SYMBOL(I*32+152,168),E$(
VAL(Z$(I))):NEXT:FOR I=0 TO 10:READ Z$(I):SYMBOL(I*32+152,176),Z$(I):SYMBOL(I*32
+152,184),E$(VAL(Z$(I))):NEXT
150 FOR I=0 TO 3:READ Z$(I):SYMBOL(I*32+497,176),Z$(I):SYMBOL(I*32+504,184),E$(V
AL(Z$(I))):NEXT
160 FOR J=0 TO 8:FOR I=0 TO 2:READ Z$(I):SYMBOL(J*32+152,I*16+80),Z$(I):SYMBOL(J
*32+152,I*16+88),E$(VAL(Z$(I))):NEXT:NEXT
170 FOR J=0 TO 4:FOR I=0 TO 4:READ Z$(I):SYMBOL(J*32+440,I*16+48),Z$(I):SYMBOL(J
*32+440,I*16+56),E$(VAL(Z$(I))):NEXT:NEXT
180 FOR I=0 TO 5:READ Z$(I):SYMBOL(600,I*16+32),Z$(I):SYMBOL(600,I*16+40),E$(VAL
(Z$(I))):NEXT
190 RETURN
200 GET(49,32)-(79,46),H:GET(433,48)-(463,62),B:GET(465,48)-(495,78),C:GET(497,4
8)-(527,94),N:GET(529,48)-(559,110),O:GET(561,48)-(591,126),F:GET(593,32)-(623,1
26),HE
210 RETURN
220 '******  ﾋｮｳﾉ ﾚｲｱｳﾄ  ******
230 CONNECT(48,47)-(48,143)-(144,143)-(144,127)-(560,127)-(560,111)-(528,111)-(5
28,95)-(496,95)-(496,79)-(464,79)-(464,63)-(432,63)-(432,79)-(112,79)-(112,47)-(
48,47),5
240 LINE(144,159)-(624,191),,5,B
250 PAINT(200,40),0,5
260 PUT(49,32),H:PUT(433,48),B:PUT(465,48),C:PUT(497,48),N:PUT(529,48),O:PUT(561
,48),F:PUT(593,32),HE
270 COLOR 7,0:SYMBOL(56,23),"1A  2A  3A  4A  5A  6A  7A       8       1B  2B  3B
 4B  5B  6B  7B   0"
280 SYMBOL(32,38),"1",,,7:SYMBOL(32,54),"2":SYMBOL(32,70),"3":SYMBOL(32,86),"4":
SYMBOL(32,102),"5":SYMBOL(32,118),"6":SYMBOL(32,134),"7"
290 CONNECT(48,19)-(24,19)-(24,31),5
300 FOR I=0 TO 17:LINE(I*32+48,19)-(I*32+80,143),PSET,5,B:NEXT
310 FOR I=0 TO 6:LINE(24,I*16+31)-(624,I*16+47),PSET,5,B:NEXT
320 FOR I=0 TO 16:CONNECT(I*32+112,159)-(I*32+112,191),5,PSET:NEXT
330 FOR I=0 TO 2:CONNECT(112,I*16+159)-(624,I*16+159),5,PSET:NEXT
340 LINE(304,20)-(336,30),PRESET,,B
350 LINE(113,47)-(431,63),PRESET,,B
360 FOR I=0 TO 15:LINE(I*32+145,128)-(I*32+176,143),PRESET,,B:NEXT
370 FOR I=0 TO 8:LINE(I*32+144,32)-(I*32+175,78),PRESET,,B:NEXT
380 FOR I=0 TO 14:LINE(I*32+112,32)-(I*32+143,46),PRESET,,B:NEXT
390 CONNECT(24,19)-(48,31),5
400 SYMBOL(131,0),"******  ｼｭｳｷﾋｮｳ  ******",2,1,7
410 CONNECT(24,14)-(55,14),5,PSET:SYMBOL(56,11),")",,,5:SYMBOL(64,11),"ｿﾞｸ",,,7
420 CONNECT(8,19)-(8,32),5:CONNECT(2,32)-(8,34)-(14,32),5
430 SYMBOL(4,39),"ｼ":SYMBOL(4,47),"ｭ":SYMBOL(4,55),"ｳ":SYMBOL(4,63),"ｷ"
440 SYMBOL(32,38),"1":SYMBOL(32,54),"2":SYMBOL(32,70),"3":SYMBOL(32,86),"4":SYMB
OL(32,102),"5":SYMBOL(32,118),"6":SYMBOL(32,134),"7"
450 SYMBOL(113,165),"[":SYMBOL(120,165),"La]":SYMBOL(113,181),"[":SYMBOL(120,181
),"Ac]"
460 LINE(0,151)-(16,157),,3,BF:SYMBOL(24,151),"ﾋｷﾝｿﾞｸｹﾞﾝｿ":LINE(0,163)-(16,169),
,2,BF:SYMBOL(24,163),"ｷﾝｿﾞｸｹﾞﾝｿ":LINE(1,175)-(16,181),,1,B:SYMBOL(17,175),"ﾅｲ ｾﾝ
ｲｹﾞﾝｿ":SYMBOL(8,185),"ﾀﾊ ﾃﾝｹｲｹﾞﾝｿ"
470 CONNECT(113,79)-(113,143)-(143,143)-(143,127)-(431,127)-(431,79)-(113,79),1:
LINE(144,159)-(624,191),,1,B
480 LOCATE 23,6:PRINT SPACE$(23)
490 '******  ﾊﾟﾗﾒｰﾀｰ ﾖﾐｺﾐ  ******
500 RESTORE 940:FOR I=1 TO 103:READ AT$(I):NEXT:RESTORE 970:FOR I=1 TO 103:READ
AW$(I):NEXT
510 RESTORE 900:READ AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="ﾄﾞﾉｿﾞｸﾆﾓ ｿﾞｸｻﾅｲ":FOR I=1 TO 6:READ
AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="1A  ｱﾙｶﾘｷﾝｿﾞｸ":NEXT:FOR A=1 TO 6:READ AN$:AN=VAL(AN$):G$
(AN)="2A  ｱﾙｶﾘﾄﾞﾙｲｷﾝｿﾞｸ":NEXT:FOR I=1 TO 2:READ AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="3A  ｷﾄﾞﾙ
ｲ":NEXT
520 FOR I=1 TO 15:READ AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="3A  ｷﾄﾞﾙｲ / ﾗﾝﾀﾉｲﾄﾞ":NEXT:FOR I=1
 TO 15:READ AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="3A  ｷﾄﾞﾙｲ / ｱｸﾁﾉｲﾄﾞ":NEXT:FOR I=1 TO 3:READ
AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="4A  ﾁﾀﾝｿﾞｸ":NEXT
530 FOR I=1 TO 3:READ AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="5A  ﾄﾞｻﾝｷﾝｿﾞｸ":NEXT:FOR I=1 TO 3:R
EAD AN$:G$(AN)="6A  ｸﾛﾑｿﾞｸ":NEXT:FOR I=1 TO 3:READ AN:G$(AN)="7A  ﾏﾝｶﾞﾝｿﾞｸ":NEXT
:FOR I=1 TO 9:READ AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="8  ﾊｯｷﾝｿﾞｸ":NEXT
540 FOR I=1 TO 3:READ AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="1B  ﾄﾞｳｿﾞｸ":NEXT
550 FOR I=1 TO 3:READ AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="2B  ｱｴﾝｿﾞｸ":NEXT:FOR I=1 TO 5:READ
 AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="3B  ｱﾙﾐﾆｳﾑｿﾞｸ":NEXT:FOR I=1 TO 5:READ AN$:AN=VAL(AN$):G
$(AN)="4B  ﾀﾝｿｿﾞｸ":NEXT:FOR I=1 TO 5:READ AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="5B  ﾁｯｿｿﾞｸ":NE
XT
560 FOR I=1 TO 5:READ AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="6B  ｻﾝｿｿﾞｸ":NEXT:FOR I=1 TO 5:READ
 AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN)="7B  ﾊﾛｹﾞﾝ":NEXT:FOR I=1 TO 6:READ AN$:AN=VAL(AN$):G$(AN
)="0  ﾌｶｯｾｲｶﾞｽ":NEXT:FOR I=26 TO 28:G$(I)="8  ﾃﾂｿﾞｸ":NEXT
570 E$(1)="H":E$(5)="B":E$(6)="C":E$(7)="N":E$(8)="O":E$(9)="F":E$(15)="P":E$(16
)="S":E$(19)="K":E$(23)="V":E$(39)="Y":E$(53)="I":E$(74)="W":E$(92)="U"
590 '*********   ｹﾝｻｸ   *********
600 ON ERROR GOTO 880
610 FOR I=0 TO 4:LOCATE 15,I+5:PRINT SPACE$(39):NEXT:FOR I=0 TO 1:LOCATE 22,I+17
:PRINT SPACE$(38):NEXT
620 COLOR 7:LOCATE 17,5:PRINT "ｼﾗﾍﾞﾀｲ ｹﾞﾝｿﾆﾂｲﾃ ﾜｶｯﾃｲﾙ ｺｳﾓｸNo.ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
630 LOCATE 26,6:PRINT "1   ｹﾞﾝｿﾒｲ"
640 LOCATE 26,7:PRINT "2   ｹﾞﾝｿｷｺﾞｳ"
650 LOCATE 26,8:PRINT "3   ｹﾞﾝｼﾊﾞﾝｺﾞｳ":LOCATE 57,5:COLOR 7
660 A$=INPUT$(1):A=VAL(A$):IF A<4 AND A>0 THEN ITEM=A:GOSUB 830 ELSE 620
670 I=0:ON ITEM GOSUB 680,700,720:GOTO 780
680 I=I+1:IF A$=AT$(I) THEN N=I:GOSUB 740 ELSE 680
690 RETURN
700 I=I+1:IF A$=E$(I) THEN N=I:GOSUB 740 ELSE 700
710 RETURN
720 N=VAL(A$):GOSUB 740
730 RETURN
740 LOCATE 18,6:PRINT "ｹﾞﾝｿ":LOCATE 28,6:PRINT N;" ";E$(N);"  ";AT$(N)
750 LOCATE 18,7:PRINT "ｹﾞﾝｼﾘｮｳ":LOCATE 29,7:PRINT AW$(N)
760 LOCATE 18,8:PRINT "ｿﾞｸ":LOCATE 29,8:PRINT G$(N):IF N=1 THEN LOCATE 30,9:PRIN
T "ﾍﾞﾝｷﾞｼﾞｮｳ 1Aｿﾞｸﾆ ｵｸ"
770 IF VAL(AW$(N))=0 THEN LOCATE 22,17:PRINT "ﾀﾀﾞｼ [ ]ﾅｲﾊ ﾓｯﾄﾓｱﾝﾃｲﾅ ﾄﾞｳｲﾀｲﾉ ｼﾂﾘｮ
ｳｽｳ":RETURN
780 LOCATE 24,18:PRINT "ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ (Y/N) ?  ";
790 Q$=INKEY$:IF Q$="Y" OR Q$="N" THEN 800 ELSE 790
800 PRINT Q$:IF Q$="N" THEN 810 ELSE 610
810 FOR I=0 TO 4:LOCATE 15,I+5:PRINT SPACE$(38):NEXT:LOCATE 22,17:PRINT SPACE$(3
8):LOCATE 24,6:PRINT "ﾂﾂﾞｹﾀｲﾄｷﾊ  CONT"
820 LOCATE 0,0:END:GOTO 610
830 LOCATE 17,5:PRINT SPACE$(40):LOCATE 26,6:PRINT SPACE$(10):LOCATE 26,7:PRINT
SPACE$(12):LOCATE 26,8:PRINT SPACE$(14):ON ITEM GOSUB 840,850,860:RETURN
840 LOCATE 22,5:INPUT "ｹﾞﾝｿﾒｲ ﾊ ";A$:RETURN
850 LOCATE 22,5:INPUT "ｹﾞﾝｿｷｺﾞｳ ﾊ ";A$:RETURN
860 LOCATE 22,5:INPUT "ｹﾞﾝｼﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾊ ";A$:IF VAL(A$)=0 THEN ERROR=2
870 RETURN
880 RESUME 610
890 '******  ﾃﾞｰﾀ  ******
900 DATA " 1", " 3",11,19,37,55,87, " 4",12,20,38,56,88, 21,39,57,58,59,60,61,62
,63,64,65,66,67,68,69,70,71,89,90,91,92,93,94,95,96,97,98,99,100,101,102,103
910 DATA 22,40,72, 23,41,73, 24,42,74, 25,43,75, 26,44,76, 27,45,77, 28,46,78, 2
9,47,79, 30,48,80, " 5",13,31,49,81, " 6",14,32,50,82, " 7",15,33,51,83, " 8",16
,34,52,84, " 9",17,35,53,85, " 2",10,18,36,54,86
920 DATA " H",He,Li,Be," B"," C"," N"," O"," F",Ne,Na,Mg,Al,Si," P"," S",Cl,Ar,"
 K",Ca,Sc,Ti," V",Cr,Mn,Fe,Co,Ni,Cu,Zn,Ga,Ge,As,Se,Br,Kr,Rb,Sr," Y",Zr,Nb,Mo,Tc,
Ru,Rh,Pd,Ag,Cd,In,Sn,Sb,Te," I",Xe,Cs,Ba,La,Ce,Pr,Nd,Pm,Sm,Eu,Gd,Tb,Dy,Ho,Er,Tm,
Yb,Lu
930 DATA Hf,Ta," W",Re,Os,Ir,Pt,Au,Hg,Tl,Pb,Bi,Po,At,Rn,Fr,Ra,Ac,Th,Pa," U",Np,P
u,Am,Cm,Bk,Cf,Es,Fm,Md,No,Lr
940 DATA ｽｲｿ,ﾍﾘｳﾑ,ﾘﾁｳﾑ,ﾍﾞﾘﾘｳﾑ,ﾎｳｿ,ﾀﾝｿ,ﾁｯｿ,ｻﾝｿ,ﾌｯｿ,ﾈｵﾝ,ﾅﾄﾘｳﾑ,ﾏｸﾞﾈｼｳﾑ,ｱﾙﾐﾆｳﾑ,ｹｲｿ,ﾘ
ﾝ,ｲｵｳ,ｴﾝｿ,ｱﾙｺﾞﾝ,ｶﾘｳﾑ,ｶﾙｼｳﾑ,ｽｶﾝｼﾞｳﾑ,ﾁﾀﾝ,ﾊﾞﾅｼﾞｳﾑ,ｸﾛﾑ,ﾏﾝｶﾞﾝ,ﾃﾂ,ｺﾊﾞﾙﾄ,ﾆｯｹﾙ,ﾄﾞｳ,ｱｴﾝ,ｶ
ﾞﾘｳﾑ,ｹﾞﾙﾏﾆｳﾑ,ﾋｿ,ｾﾚﾝ,ｼｭｳｿ,ｸﾘﾌﾟﾄﾝ,ﾙﾋﾞｼﾞｳﾑ,ｽﾄﾛﾝﾁｳﾑ,ｲｯﾄﾘｳﾑ,ｼﾞﾙｺﾆｳﾑ,ﾆｵﾌﾞ,ﾓﾘﾌﾞﾃﾞﾝ,ﾃｸﾈﾁ
ｳﾑ,ﾙﾃﾆｳﾑ,ﾛｼﾞｳﾑ
950 DATA ﾊﾟﾗｼﾞｳﾑ,ｷﾞﾝ,ｶﾄﾞﾐｳﾑ,ｲﾝｼﾞｳﾑ,ｽｽﾞ,ｱﾝﾁﾓﾝ,ﾃﾙﾙ,ﾖｳｿ,ｷｾﾉﾝ,ｾｼｳﾑ,ﾊﾞﾘｳﾑ,ﾗﾝﾀﾝ,ｾﾘｳﾑ,ﾌ
ﾟﾗｾｵｼﾞﾑ,ﾈｵｼﾞﾑ,ﾌﾟﾛﾒﾁｳﾑ,ｻﾏﾘｳﾑ,ﾕｳﾛﾋﾟｳﾑ,ｶﾞﾄﾞﾘﾆｳﾑ,ﾃﾙﾋﾞｳﾑ,ｼﾞｽﾌﾟﾛｼｳﾑ,ﾎﾙﾐｳﾑ,ｴﾙﾋﾞｳﾑ,ﾂﾘｳﾑ,
ｲｯﾃﾙﾋﾞｳﾑ,ﾙﾃﾁｳﾑ,ﾊﾌﾆｳﾑ,ﾀﾝﾀﾙ,ﾀﾝｸﾞｽﾃﾝ,ﾚﾆｳﾑ,ｵｽﾐｳﾑ,ｲﾘｼﾞｳﾑ,ﾊｯｷﾝ,ｷﾝ,ｽｲｷﾞﾝ,ﾀﾘｳﾑ,ﾅﾏﾘ,ﾋﾞｽﾏｽ
,ﾎﾟﾛﾆｳﾑ,ｱｽﾀﾁﾝ
960 DATA ﾗﾄﾞﾝ,ﾌﾗﾝｼｳﾑ,ﾗｼﾞｳﾑ,ｱｸﾁﾆｳﾑ,ﾄﾘｳﾑ,ﾌﾟﾛﾄｱｸﾁﾆｳﾑ,ｳﾗﾝ,ﾈﾌﾟﾂﾆｳﾑ,ﾌﾟﾙﾄﾆｳﾑ,ｱﾒﾘｼｳﾑ,ｷｭﾘ
ｳﾑ,ﾊﾞｰｸﾘｳﾑ,ｶﾙﾎﾙﾆｳﾑ,ｱｲﾝｽﾀｲﾆｳﾑ,ﾌｪﾙﾐｳﾑ,ﾒﾝﾃﾞﾚﾋﾞｳﾑ,ﾉｰﾍﾞﾘｳﾑ,ﾛｰﾚﾝｼｳﾑ
970 DATA 1.0,4.0,6.9,9.0,10.8,12.0,14.0,16.0,19.0,20.2,23.0,24.3,27.0,28.1,31.0,
32.1,35.5,39.9,39.1,40.1,45.0,47.9,50.9,52.0,54.9,55.8,58.9,58.7,63.5,65.4,69.7,
72.6,74.9,79.0,79.9,83.8,85.5,87.6,88.9,91.2,92.9,95.9,[97],101.1,102.9,106.4,10
7.9,112.4
980 DATA 114.8,118.7,121.8,127.6,126.9,131.3,132.9,137.3,138.9,140.1,140.9,144.2
,[145],150.4,152.0,157.3,158.9,162.5,164.9,167.3,168.9,173.0,175.0,178.5,180.9,1
83.9,186.2,190.2,192.2,195.1,197.0,200.6,204.4,207.2,209.0,[209],[210],[222],[22
3],226.0
990 DATA [227],232.0,231.0,238.0,237.0,[244],[243],[247],[247],[251],[254],[257]
,[258],[255],[260]
```

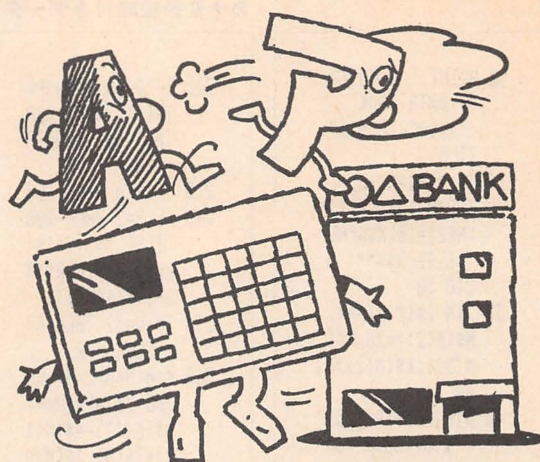

★3月号の「まめかぶきさん」へ。僕たちの学級では，校舎4階～1階を使った，べんべろべえごっこがはやっています。（千葉県船橋市・とくめいきぼう14才）……【影：君はお嫁さん，お前は，なんとか団地のなんとか君なんてね。】

FX-750P(増設RAM2K)用

カナ変換機能付き

データ・バンク

吉田　栄一



はじめに

関数機能のすぐれたＦＸ-750Ｐも，カナ文字は直接入力することができず，不便です。そこで，少しでもそれを軽減しようと，ローマ字→カナ変換機能付きのデータ・バンクを，作成してみました。

ＲＵＮの前に，〝ＤＩＭ　Ｍ(２)〟[↵]を実行します。

コマンド説明

HELPコマンド（HE＋[↵]）

使えるコマンドの一覧を表示します。

INPUTコマンド（IN＋[↵]）

データの入力を行ないます。〝ＬＡＢＥＬ：〟と聞いてくるので，みょう字＋スペース＋名前の型で入力してください。

ローマ字は，ごく普通の規則に従っていますが，特殊なものについて，**第１表**に説明しておきます。

これで，実用上のほとんどのローマ字はサポートしていますが，どうしてもこれ以上の組み合わせが必要なときは，〝Ｑ〟を先頭にすると，イ，ヤ，ユ，ヨの撥音(はつおん)（小さい字）を出力することができ，同じく，〝Ｘ〟だとア，イ，ウ，エ，オ，ツの撥音(はつおん)を出力します（ただし，ツの場合は，よく使う子音の２重打ちでも出力できます。

例：〝ＱＹＡ〟→ャ，〝ＸＵ〟→ゥ，〝ＫＫＵ〟→ック

また，コロンなどのキャラクタ，およびアルファベットの入力も可能なように，ローマ字モード↔キャラクタ・モードの変換が行なえます。そして，〝（〟でキャラクタ・モード，〝）〟でローマ字モードに復帰します。

入力を終了するには，スペースを二つ続けて入れてください。入力をまちがえたり，やり直したいときは，[CLS]を押してください。

その後，電話番号等を入れます。〝ＩＮＰＵＴ　ＮＵＭＢＥＲ　＆　ＲＥＴＵＲＮ〟とでるので，続けて入力して最後に[↵]です。このモードは，キャラクタのみです。

最後に〝<ＭＥＭＯ>〟とでるので，プロンプトがでたら，好きなメッセージを入れてください。60文字まで，サポートしています。スペースがいくつでも入力可能なこと，入力終了が[CLS]キーになっていること以外は，〝ＬＡＢＥＬ：〟入力に準じます。

FINDコマンド（FIND＋[↵]）

イニシャルを入力することにより，ＬＡＢＥＬを探し，その内容を出力します。当然ながら，イニシャルですから名前とみょう字がひっくり返っています。同じイニシャルの人でもわかるように(名前)〝Ｙ／Ｎ〟とでるので，目的の人の所で[Y]を入力します。

内容がスクロールするので，止めたいときは，[↵]を入力すると止まります。そして，[↵]で再開します。

DELETEコマンド（DEL＋[↵]）

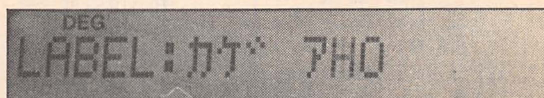
内容を消します。〝ＤＥＬＥＴＥ　ＮＯ．ＯＲ　ＡＣ〟とでるので，消したいＬＡＢＥＬのＮＯ．を入力して，[↵]かＡＣ[↵]で，すべてのＬＡＢＥＬを消します。

ENDコマンド（E＋[↵]）

処理を，終了します。

《第１表》特殊な文字の入力例

〝Ｖ？〟→	ヴァ，ヴィ，ヴ，ヴェ，ヴォ
〝ＱＲ〟→	のばし記号
〝ＱＺ〟→	ヲ
〝ＷＮ〟→	ン



《写真１》アルファベットからカナに変換する

FX-750P

★影さんは，本当はパソコン使えるんじゃないの？だって，パソコンもできずに電波新聞社に入社して，ベーマガ編集部員になれるはずないじゃんか！（大阪府池田市・ＭＳＸ坊や14才）……【影：私の七不思議の一つだ。】

カナ変換機能付きデータ・バンクのプログラム・リスト

```
10 PRINT "   FX-75
   0P DATA BANK
   ";:LOCATE 0:WA
   IT 0
20 IF M(0)=0 THEN
   CLEAR :DIM M(2)
   :M(2)=10:X$="HE
   " ELSE X$="": G
   OTO 50
30 DIM I$(M(2))*4,
   N$(M(2))*20,F$(
   M(2)),K$(M(2))*
   60
40 DIM W(3),R!(25)
   ,T$(0)*60,A!(6)
   ,B!(5),C!(25),D
   !(6)
50 IF X$="HE" THEN
    PRINT "COMMAND
   :IN,FIND,DEL,HE
   ,E";:LOCATE 0:
   ELSE 80
60 RESTORE 3000:FO
   R Z=0 TO 12:REA
   D R!(Z),C!(Z):N
   EXT Z
65 RESTORE 3100:FO
   R Z=13 TO 25:RE
   AD R!(Z),C!(Z):
   NEXT Z
70 RESTORE 3200:FO
   R Z=0 TO 5:READ
    A!(Z),B!(Z),D!
   (Z):NEXT Z:A!(6
   )=2
80 IF X$="IN" THEN
    200
90 IF X$="FIND" TH
   EN 400
100 IF X$="DEL" THE
    N 600
102 IF X$="REV" THE
    N X$="HE": GOTO
     40
105 IF X$="E" THEN
    END
110 INPUT " ENTER C
    OMMAND & RETURN
     ",X$: GOTO 50
200 F=1:A=6:S=0:E=6
    5:I$(M(1))="":N
    $(M(1))=""
210 PRINT "LABEL:

     ";:LOCATE 6
220 X$=INKEY$:IF X$
    ="" THEN 220 EL
    SE PRINT X$;:Q=
    ASC(X$)
223 IF Q=12 THEN 11
    0
225 IF Q<30 THEN PR
    INT " INPUT AGA
    IN !!  ";: GOTO
     200
230 IF F=0 THEN 250
240 IF S=2 THEN 300
     ELSE S=S+1:I$(
    M(1))=X$+CHR$(4
    8-S)+I$(M(1))
250 IF Q=32 THEN F=
    1 ELSE F=0
260 M=0:N=0:Z=0: GO
    SUB 1020:A=A+M:
    N$(M(1))=N$(M(1
    ))+T$(0):T$(0)=
    ""
270 PRINT CHR$(95);
    "  ";:LOCATE A:
     GOTO 220
300 LOCATE 0:INPUT
    "  NUMBER DATA
    & RETURN  ",F$(
    M(1)): GOTO 350
350 PRINT "<MEMO>";
    :FOR A=100 TO 2
     STEP -1:NEXT A
    :N=40:CLS : GOS
    UB 1000
360 K$(M(1))=T$(0):
    M(0)=1:M(1)=M(1
    )+1:X$="":T$(0)
    =""
370 GOTO 110
400 IF M(1)=0 THEN
    PRINT "****  DA
    TA EMPTY !! ***
    *";: GOTO 110 E
    LSE X$=""
410 INPUT " ENTER I
    NITIAL & RETURN
     ",X$
415 IF X$="" THEN F
    OR I=0 TO M(1)-
    1:PRINT I+1;":"
    ;I$(I);" ";:NEX
    T I: GOTO 410
420 X$=X$+"/":P=0:O
    $=""
430 IF X$=I$(P) THE
    N INPUT " "+N$(
    P)+"?(Y/N)",O$
440 IF O$="Y" THEN
    GOTO 500
450 IF P=M(1)-1 THE
    N PRINT " ** NO
     DATA ** ";: GO
    TO 110 ELSE P=P
    +1: GOTO 430
500 PRINT "NO.";P+1
    ;" LABEL:";N$(P
    );" NUNBER:";F$
    (P);" MEMO:";K$
    (P);" *END* ";
510 GOTO 110
600 INPUT "ENTER DA
    TA NUMBER OR AC
     ",X$
610 IF X$="AC" THEN
     M(0)=0:M(1)=0:
     GOTO 110 ELSE
    P=VAL(X$)-1:U=M
    (1)-1
620 IF P<U THEN I$(
    P)=I$(U):N$(P)=
    N$(U):F$(P)=F$(
    U):K$(P)=K$(U)
630 M(1)=M(1)-1: GO
    TO 110
1000 PRINT ">";:M=0:
     Z=0:E=65
1005 LOCATE A+M:PRIN
     T CHR$(95);"
     ";:LOCATE A+M
1010 X$=INKEY$:IF X$
     ="" THEN 1010 E
     LSE PRINT X$;:Q
     =ASC(X$)
1020 IF Q<E THEN 150
     0 ELSE Q=Q-65:C
     =C!(Q)
1030 W(0)=R!(Q)
1040 IF C=4 THEN 201
     0
1060 X$=INKEY$:IF X$
     ="" THEN 1060 E
     LSE PRINT X$;:P
     =ASC(X$)-65
1070 IF P=Q THEN Z=Z
     +1:W(1)=W(0):W(
     0)=9: GOTO 1060
1072 IF P=13 THEN W(
     Z)=55: GOTO 201
     0
1075 IF C<10 THEN 10
     80 ELSE Z=Z+1:W
     (Z)=56:IF C=10
     THEN C=8: GOTO
     1140
1078 GOTO 1200
1080 IF P=7 THEN P=2
     4 ELSE 1100
1090 IF Q=2 THEN W(Z
     )=25 ELSE D!(0)
     =1
1100 IF Q=24 THEN W(
     Z)=W(Z)+B!(P/4)
     : GOTO 2010
1105 IF Q=16 THEN W(
     Z)=W(Z)+D!(P/4)
      ELSE W(Z)=W(Z)
     +A!(P/4)
1110 IF C<3 THEN Z=Z
     +1:W(Z)=55+C
1120 IF P=24 THEN 11
     30 ELSE 2010
1130 X$=INKEY$:IF X$
     ="" THEN 1130 E
     LSE PRINT X$;:P
     =ASC(X$)-65
1140 Z=Z+1:W(Z)=D!(P
     /4):IF C=P THEN
      Z=Z-1
1150 GOTO 2010
1200 Z=Z+1:W(Z)=A!(P
     /4):IF C=P THEN
      Z=Z-1
1210 GOTO 2000
1500 IF Q=12 THEN RE
     TURN
1510 IF Q<28 THEN PR
     INT "?";: GOTO
     1005
1512 IF Q=40 THEN E=
     95: GOTO 1005
1517 IF Q=41 THEN E=
     65: GOTO 1005
1520 IF Q>30 THEN W(
     0)=Q-166: GOTO
     2010
1530 IF Q=29 THEN M=
     M-1:IF M<0 THEN
      M=0
1540 GOTO 1005
2000 IF Q=5 THEN Z=Z
     -1:W(1)=W(2)
2010 LOCATE A+M:FOR
     V=0 TO Z:W$=CHR
     $(W(V)+166):PRI
     NT W$;:T$(0)=T$
     (0)+W$:M=M+1
2020 NEXT V:D!(0)=6:
     Z=0
2030 IF (A+M)=21 THE
     N CLS :PRINT RI
     GHT$(T$(0),5);:
     A=5-M
2040 IF M>N THEN RET
     URN ELSE 1005
3000 DATA11,4,35,1,1
     5,8,25,1,14,4,3
     8,20,15,1,35,3,
     12,4,22,10,15,3
     ,48,3,40,3,
3100 DATA 30,3,15,4,
     35,2,00,3,48,3,
     20,8,25,3,13,4,
     13,20,53,3,00,3
     ,40,3,20,1,
3200 DATA 1,6,6,4,-2
     6,4,2,-28,2,5,8
     ,8,9,0,10,3,7,7
     ,2,
```


★ここまでのＯＦは，ごらんのスポンサーでお送りしました。ひき続き，ごらんのスポンサーでお送りします。
（神奈川県鎌倉市・**水島　剛13才**）……【**一同**：スポンサーに感謝!!**影**：サポータに感謝！**編**：マスクでしょ！】



マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウエアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新型式のゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，全国114のゲーム・コーナーから寄せられる情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。

このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどがありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りをお待ちしています。

from U.S.A.
THESE THRILLING GAMES INVITE YOU TO THE MOST EXCITING GAME WORLD

このアメリカはおいしい。

Licensed from
Brøderbund Software™

Spare Change™
スペアチェンジ

トリックでゲームカジノを守れ!

ブローダーボンドソフト 第3弾

FM-7・X1シリーズ
テープ版¥4,800 フロッピィ版¥5,800

こいつは異変、大変だ。ゲームマシンからおかしなザークたちが飛びだして君のカジノを荒らし始めたぞ。君はあらゆるトリックを使って大切なカジノを守らなくてはならない! ゲームの難易度を自由に変えられるオモシロゲーム、スペアチェンジ。

ロードランナー Lode Runner™



FM-7・X1シリーズ・S1
テープ版¥4,800 フロッピィ版¥5,800
IBMパーソナルコンピューターJX
フロッピィ版¥6,800

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、走る! 敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる、全米No.1ソフト、ロードランナー。

チョップリフター CHOPLIFTER!™



FM-7・X1シリーズ
テープ版¥4,800 フロッピィ版¥5,800

64人の捕虜全員を救出せよ――君に緊急指令が下された。君は最新税ジェットヘリ"チョップリフター"を操り戦火に包まれた砂の帝国クリゴンへと向う。陸から海から激しい敵の攻撃。0.1秒を争う決死の救出作戦。君は空のヒーローになれるか。

ドロール Drol™

近日発売!



PC-8800シリーズ™
8801・8801mkII・8801mkIISR
テープ版¥4,800 フロッピィ版¥6,800

大切なお友だちが妖術使いにさらわれた。君は勇敢にも魔窟に挑む。しかしそこには恐ろしい妖術使いが…。とにかく大勢いるキャラクターがかわいい。ウレシ、コワシの魔窟探険なのだョ。

FROM U.S.A. MSXシリーズ/お手軽デリシャス・ソフト

Visi Goth ビジゴス



MSX
テープ版 ¥3,800

魔のトライアングル海域を航海していた君は、時間のひずみに巻き込まれ、中世にタイムスリップしてしまった。しかもそこは吸血鬼ビジゴスが棲む古城。果たして君はビジゴスを倒し、無事この世界へ戻ってこれるだろうか。

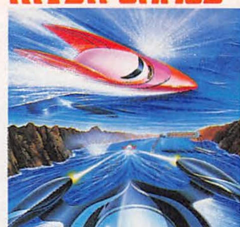
Rabbian ラビアンのアルバイト



MSX
テープ版 ¥3,800

ラビアンは働き者。オジャマトリオの嫌がらせを避けながら、6つの荷物を懸命に運ぶ。ハシゴを伝い、荷物を押して、水路を走る船上にうまくのせるんだ。知恵をしぼって、さあ君はいくつの荷物をのせられるかな?

RIVER CHASE リバーチェイス



MSX
テープ版 ¥3,800

水上警察官の君は、ギャングに追われ、狭い運河をひたすら逃げる。障害物を避け、敵のミサイルをかわし、チャンスとみたら水雷をまいて敵を撃沈! 1人でも2人でも遊べる過激ゲームだ。



Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221

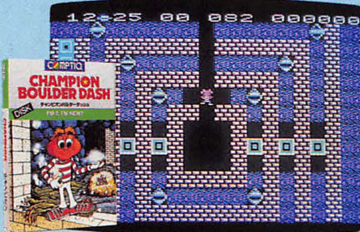
話題のゲーム続々。  コンプティーク印。

From U.S.A. 億万長者か非業の死か。予測を超えた妨害をどう乗り越えるかが分かれ道。

バルダーダッシュ & チャンピオン バルダーダッシュ



おなじみロックフォードのダイヤモンド奪取作戦。穴をほり岩をよけ、大粒の宝石をどれだけ集められるか。画面をクリアするたびに新たな強敵が現れる。見渡せどダイヤはないのに採らなくてはならない。制限時間は刻々と迫る。アメリカでも大人気の思考型アクションの決定版を、日本のゲーム・フリークへ。——



バルダーダッシュ

PC-8801/mkII/mkIISR(5"D・TAPE) PC-9801/E/F(5"D)
FM-7/NEW 7(5"D・TAPE), 8(5"D), 77(3.5"D)
DISK:¥6,800 (PC-98シリーズのみ:¥7,200)・TAPE:¥4,800
S1版(総終編)いよいよ登場!
DISK:5"2HD ¥7,800/5"2D ¥6,800 TAPE:¥4,800

「バルダー110番」開設
面が進むうちに、どうにもハが立たなくなってしまったキミにソッと教える愛の助け船。遠距離のかたは書面でどうぞ。
月～金AM11:00～PM5:30・土AM11:00～PM3:00
Tel. 03-265-0401

チャンピオン バルダーダッシュ

PC-8801/mkII/mkIISR(5"D・TAPE)
FM-7/NEW 7(5"D・TAPE), 8(5"D), 77(3.5"D)
X1/X1C/X1 TURBO(5"D・TAPE)
*ジョイスティック対応
DISK:¥6,800・TAPE:¥4,800

COMPTIQ ORIGINAL キャプテン・キッドの財宝は? 夢をのせ旅立とう、幕末アドベンチャー。

カムイの剣(けん)

雄大な構想の冒険小説を得て完成したアドベンチャーの傑作。複雑な人間関係と舞台の広さがゲームを奥深いものにしています。財宝を手にするのはいつの日か…。お手並拝見。

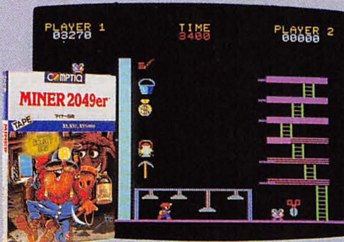




PC-8801/mkII/mkIISR(5"D・TAPE)
FM-7/NEW 7(5"D), 77(3.5"D)
X1/X1C/X1 TURBO(5"D・TAPE) 近日発売
Apple II/IIe/IIc(5"D)
DISK:2枚組¥7,800/TAPE:2本組¥5,400

From U.S.A. 悪漢追いかけ地下深く。意外な仕掛にご用心。

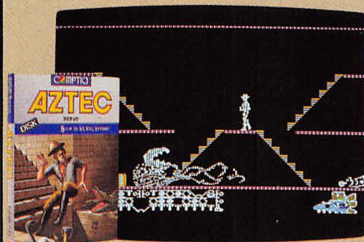
マイナー2049



PC-8801/mkII/mkIISR(5"D)
FM-7/NEW 7(5"D・TAPE), 8(5"D), 77(3.5"D)
X1/X1C/X1 TURBO(5"D・TAPE:)
DISK:¥6,800・TAPE:¥4,800

From U.S.A. アップル生まれの育ちの良さに、思わず熱中!!

アズテック



PC-8801/mkII/mkIISR(5"D)
FM-7/NEW 7 8(5"D), 77(3.5"D)
X1/X1C/X1 TURBO(5"D・TAPE:) 近日発売
DISK:¥6,800・TAPE:¥4,800

From U.S.A. 華麗な技を駆使して、絵画を盗みだせるかな?

ハイスト



PC-8801/mkII/mkIISR(5"D)
FM-7/NEW 7/8 (5"D), 77(3.5"D)
DISK:¥6,800

From U.S.A. ●スワッシュ・バックラー ●ハイライズ ●ブルース・リー ●エー・イー ●クライシスマウンテン ●ミスターロボット ●バグ・アタック ●深度40

From U.S.A.シリーズ 最新ニュース
サミー・ライトフット
つっぱりサミーの愉快なサーカスレッスン。
近日発売

禁断のゲームソフトはクォリティーがいのち

COMPTIQ

株式会社コンプティーク 〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F 電話=(03)234-8041

*通信販売をご希望のかたは、商品名、機種名を明記のうえ料金を現金書留で上記までお送りください。(送料サービス)

行けども、行けども難関続出！こんな奥の深〜いゲームは初めてだ!!

ビルボード誌 連続35週第1位!!

ピットフォールII

失われた洞窟

Designed by DAVID CRANE

1985年3月5日
少し遠くへ来すぎてしまったようだ。私は今、ペルーの「失われた洞窟」にいる。まるで複雑な迷路のようでその広さと深さは私にも想像することができない。この巨大な古代の迷宮の中で、私は洞窟の生物にあらゆる手段で苦しめられている。しかし、私は1世紀以上も前に盗まれ、ここに隠された宝石「ラージのタイヤ」を手に入れるまではこの洞窟を出るわけにはいかないのだ。誰か私の手助けをしてくれる勇気ある者はいないものか。
南緯13度31分、西経71度59分、ペルー、マチュピクチュ、失われた洞窟にて

ACTIVISION
世界で選びぬかれたコンピュータゲームソフト、アクティビジョン。

ROM CARTRIDGE MSX
解説書付￥4,800

3月5日
失われた洞窟に到着。

3月8日
地底湖を泳いで渡る。
電気ウナギをかわすのに苦労する。

3月12日
想像以上に洞窟は広い。
今日は気球にぶらさがって地下峡谷を渡る。

ライセンスカード（くわしくは解説書をご覧下さい）
99,000点以上得点した人にこのワッペンをプレゼント！

CLIFF HANGERS

3月15日
洞窟に入ってから10日過ぎた。これから先、どこまで続いているのか私にもわからない。

ユーザーズクラブ「ポニカランド」

PONYCA LAND

見たか、聴いたか、マニアに話題のポニカランド！





会員証

ユーザーズクラブPONYCALANDに入会しませんか。隔月間発行の会員誌にてHOTなより豊かな情報をお届けします。
入会希望の方は、住所・氏名・年齢・職業・手持ちのパソコン機種をお書きの上600円分の切手（1年分）を添え下記の宛先までお送り下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F 株式会社ポニー PONYCA企画部「PONYCALAND」係

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

PONYCA

株式会社ポニー
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-265-6377
販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151　大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741　広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241　福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001
ニッパンポニーTEL 03-667-3741

ときどき

父さん、お手本みせてあげるなんて言って、本当は夢中になってるの、知ってるよ。これからは、仲良くやろうよ、男同志で。だから、ね、**お願い。**

任天堂のTENNIS

新発売

サーブはもちろん、ボレー、スマッシュ、ロブと多彩な攻撃ができるテニスゲーム。対戦相手は、初心者からマッケンロー並!?まで5段階。ゲームは、本番と同じ3セットマッチ。強敵コンピュータを相手にシングルス、あの子と組んでダブルスだって出来るのだ。

任天堂のGOLF

本当のゴルフより面白い!?キミは、池あり、バンカーありの変化に富んだコースを、いくつで回れるかな。

任天堂のPINBALL

近日発売

ポップなマシーンで、ピンボール気分を満喫。マリオが登場するボーナスタイムもあるよ。

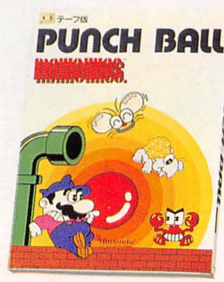
貸してあげるから、ね。



マリオブラザーズ スペシャル

敵は、可愛いカメやカニ。さて、マリオは、最上階までうまくジャンプできるかな。

Nintendo®
©1983 Nintendo of America Inc.



パンチボール マリオブラザーズ

カメ、カニ、ハエ。さあ、ボールをぶつけて、蹴飛ばそう。

Nintendo®
©1983 Nintendo of America Inc.



ドンキーコング3 大逆襲

ドンキーコングが、再びハチのバズビーを引き連れて大暴れ。危うし!スタンリー。

Nintendo®
©1983 Nintendo of America Inc.

適応機種

		PC-6001 MKII	PC-6601	PC-8001 MKII	PC-8801/MKII	PC-9801F	X-1	MZ-2200	MZ-1500	FM-7	S-1	価格
任天堂のテニス	T				4月		3月					¥4,000
	FD				4月		3月		3月			¥6,800
任天堂のゴルフ	T				4月		3月					¥4,000
	FD				4月	(予)	3月					¥6,800
任天堂のピンボール	T				5月(予)		5月(予)					¥4,000
	FD				5月(予)	(予)	5月(予)					¥6,800
マリオブラザーズスペシャル	T	○		○	○		○	○		○	○	¥3,600
	FD		●		●	●			●			¥5,800
パンチボールマリオブラザーズ	T	○		○	○		○			○	○	¥3,600
	FD		●		●		●		3月	●		¥5,800
ドンキーコング3大逆襲	T											¥3,600
	FD				●		●					¥5,800



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

あの名古屋に、デゼニワールド出現!?





タモリも、思わず「信じられない」とつぶやいた。噂の名古屋に巨大遊園地デゼニワールド(フロリダにあるのは、知ってるよね)が、現れたのだ。ところが、ある日、この遊園地をコントロールしている人工知能を持つコンピュータ"HAL3"(ハルミちゃんだ!)が、おかしな動作を始めたから、さあ大変。我らがスーパーヒーロー・デゼニマンは、果して数々の危機を乗り超え、"HAL3"の暴走をくいとめられるか。



DEZENI WORLD

デゼニワールド

WARNING FOR CRAZY PEOPLE ONLY!



天才、竹・中コンビが自ら語る。

「"スゴイ"が3つ付くくらい、"スゴイ"アドベンチャー・ゲームなのだ。」



デゼニワールド

X-1シリーズ　PC-8801シリーズ　適応機種共に近日発売

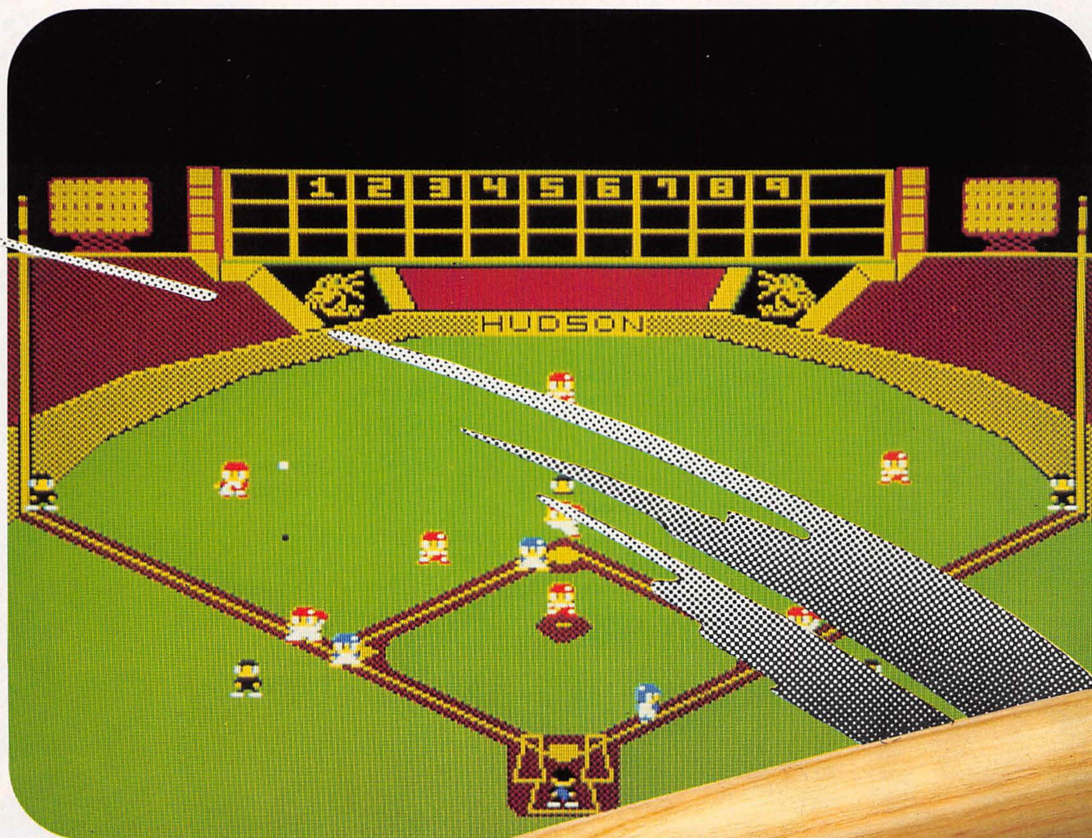
TAPE版 ¥4,800　FD版 ¥6,800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

●ハドソン東京の住所が変わりました。
新住所　〒162 東京都新宿区市ヶ谷田町3-1-1ハドソンビル

ジャイアンツのかたきは、僕がうつ。





適応機種　X-1 PC-60mkII 66 PC-88/mkII MZ-1500 TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800
QD版 ¥5,800

好評発売中

FM-7版新発売



部屋は、ホームグラウンド

野球狂

くやしいだろう、逆転さよなら負けなんて。
だから、僕がさっそくかたき討ち。
まるで、テレビの野球中継みたいに、選手も
審判も動く「野球狂」。プロ野球や高校野球、
草野球など、自分の好きなチームと対戦チームの選手
それぞれの打率や守備率などのデータを入力。それに従って
動く画面で、リアルタイムゲームが楽しめるのだ。近頃は、僕が寝た後、
父さんが自分の草野球チームとジャイアンツ、試合させてるみたいだよ。



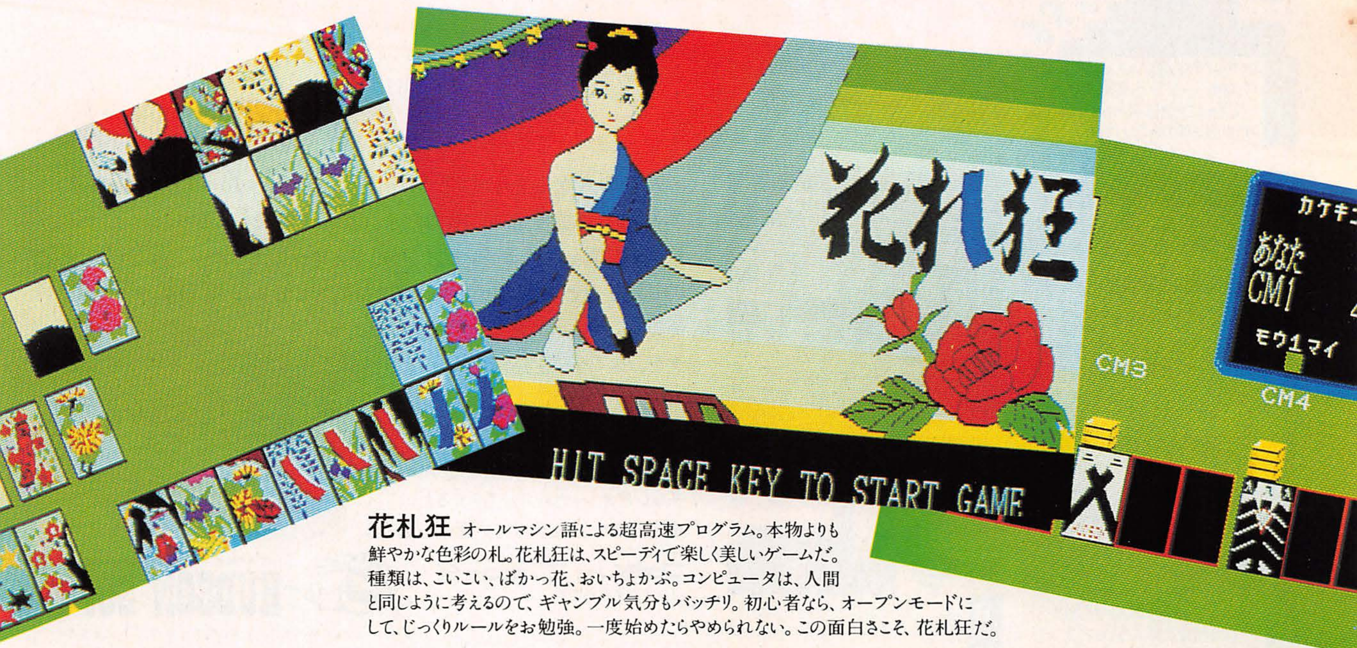
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538・
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

トランプ狂 トランプ狂は、5種類のゲームが自由に選べる興奮ソフトだ。まずは、カジノでブラックジャックとファイブカードポーカー。お次は、アメリカで流行中のジンラミー。マージャンによく似た楽しいゲームだ。コンピュータと記憶力を競う神経衰弱、反射神経を競うスピードゲームも面白い。
ポーカーフェイスだけど、人間のように考え、行動するコンピュータ。君も、きっとトランプ狂の虜になるぞ。

狂うのは、どっち。

面白さではひけをとらない、純日本風〝花札狂〟と西洋風〝トランプ狂〟。さあ、キミはどっちに夢中？



花札狂 オールマシン語による超高速プログラム。本物よりも鮮やかな色彩の札。花札狂は、スピーディで楽しく美しいゲームだ。種類は、こいこい、ばかっ花、おいちょかぶ。コンピュータは、人間と同じように考えるので、ギャンブル気分もバッチリ。初心者なら、オープンモードにして、じっくりルールをお勉強。一度始めたらやめられない。この面白さこそ、花札狂だ。



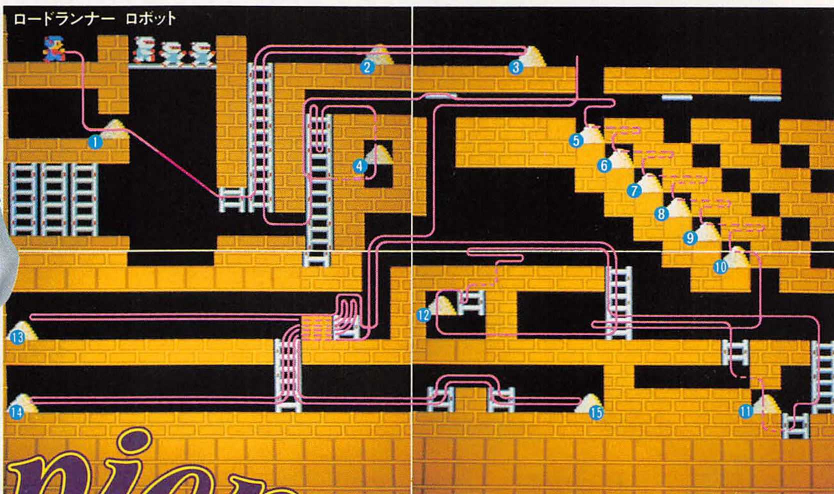
		X-1	PC-8801 PC-8801mkII	PC-9801F	MZ-22	FM-7
トランプ狂	T	○	○		○	
	FD	●	●			
花札狂	T	○	○		○	○
	FD		●	●		

TAPE版 ¥4,000　FD版 ¥6,800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

Broderbund™





これが、第一面の全体図だ。「チャンピオンシップ・ロードランナー」では、画面が4つに分かれている。
赤線――ロードランナーが通る道
数字――金塊をとる順番

警告!
ロードランナー未経験者お断り!

Championship Lode Runner™

チャンピオンシップ・ロードランナー

チャンピオンへの道は、険しい。

㊙テクニック、第1面大公開。

C ロボットの右側のレンガを2個ほり、ロボットが下へ落ちるのを待ってさらに2個ほる。それを繰り返す。2個ほるのを忘れないように。

D 右のレンガを2個ほってから、はしごから飛びおりて、金塊をとる。

A ロボットの頭上をつかって、はしごに飛びつこう。はしごからレンガをほり、抜け道を作ってから、金塊をとろう。

E はしごから左のレンガをほり、それがうまる前に残りの3つの金塊をとる。あせらず、1個ずつ。

B はしごからレンガをほり、抜け道を作ってから、金塊をとろう。

みんなの人気をさらってる「ロードランナー」、知ってるよね。もう、僕なんて50面全部ピコピコだよ、なんて自慢してるキミに、これはドウダの難しさ「チャンピオンシップ・ロードランナー」が出た。どの面も、ひとつ間違えたら、絶対抜け出せない地獄のゲームだ。そこで、今回は第一面のテクニックを、㊙で公開することにした。

●チャンピオン・カードを最初に手にするのは、誰だ。

50面すべて解いた人は、ハドソンからチャンピオン・カードがもらえるよ。
●キミのつくったデザイン画面も送ろう。



ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

劇的遊戯

発行所H.E.D事業部
お問い合せは/
バンダイエレクトロニクス・サービスセンター
●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号第百生命ビル4F
電話(03)233-0381
●札幌(011)862-2430 ●仙台(0222)84-9420 ●新潟(0252)33-6541 ●名古屋(052)613-3434 ●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241 ●福岡(092)622-1741

怒る!・エルガイム。大宇宙は火の海!!

NEW

スパイラル・フローで敵マシンナリィと戦うダバ・マイロード。復讐を達成するためにはエルガイムと合体しなければ。ゼッタ、リスタの追撃を振り切れるか!?第一関門を通過したら、次は宇宙空間。襲いかかるヘビー・メタル部隊はレーザーで叩け!強敵オージェはボンバーが有効だ。だが、宇宙ステーションのミサイルには要注意!!そして、いよいよMKIIで最後の決戦。ポセイダルの最終兵器は無気味だ。油断は禁物!!

FM-7(NEW7) TAPE ¥4,800
©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ

ゴジラ大暴れ!!「大都市、壊滅か!」

NEW

臨時ニュースを申しあげます。あの怪獣王ゴジラが突如出現!街や森を破壊し、進撃してきました。あっ、自衛隊の戦闘機、戦車隊が応戦。ゴジラ、ギヴ・アップか?おっと今度は高圧電流やパラボラ砲、ポンポン砲で追撃。しかし、ゴジラの猛威は勢いを増すばかり。頼みのゴジラ抹殺兵器の完成はまだか?博士を守れ!ゴジラ対人類の世紀の大決戦。この結末は!?

X-1(Cs, Ck, turbo) TAPE ¥4,800
PC-8801(mkII) 5"D ¥5,800
©東宝・東宝映像

キン肉マン

頭脳プレーによる技の応酬で場外乱闘も入り混じる恐怖のデスマッチ。5人抜けばチャンピオンだ!——
PC-8801(mkII, mkIISR), FM-7(NEW7), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥4,800
©ゆでたまご・集英社、NTV、東映動画

あなたは宇宙人に選ばれた……「たった一人の地球人。」

NEW

果てしなき宇宙から地球へ送信された不思議なメッセージ。あなた以外には誰一人として、それを記憶した者はいない。その内容は宇宙第13ブロック環境会議への宇宙人招集に関するもの。もちろん、あなたは地球を代表する宇宙人の一人。さあ、急がねば。送迎船を呼ぶための合い言葉を探し出し、サザンクロスへ。謎に包まれた本格アドベンチャーゲームの決定版。特に、百五十を越える画面数がハイスピードで展開。手に汗にぎる迫力の臨場感だ。

サザンクロス

X-1〔Cs, Ck turbo(5"D)〕 X-1D(3"D)

ガンダム絶対絶命!ジオン軍の勝利か!?

NEW

「ジオン軍、接近!緊急指令、ガンダム発進せよ!!」—次々と攻撃を仕掛ける敵モビルスーツ軍団。ザクII、プロトタイプドム、ゲルググキャノン。ガンダム、ホワイトベースを無事地球まで守りきれるか!?「機動戦士ガンダム」の世界がリアルなアクションで楽しめるジェットストリームアタック。プレイヤーは、宇宙航行画面、格納庫画面、戦闘画面の3つを、いかにスピーディに切りかえて戦うかが最大のポイント。スリリングな面白いゲームだ。

PC-8801(mkII, mkIISR), FM-7(NEW7), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800
©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ

賢いロボパル君は、未来の国の転校生。

パソコンの立体ソフトとも言えるロボパル君。前進、後退、左右回転、アームの上下などがモニター画面を見ながら自由自在にシミュレートできます。また、ベーシックでプログラムを組めば、自分だけのロボットコントロールプログラムも思いのまま。〈対応機種〉PC-八八〇一(MKII)、PC-六〇〇一MKII、PC-六六〇一、FM-七(NEW七)、X1(CK、CS、TURBO)、RX-七十八■一万六千八百円。

ロボパル君、パソコンソフトでも大活躍!!

ロボパルの大冒険

驚異の高速三次元迷路ゲーム「ロボパルの大冒険」。怪物ガニスター、緑色の壁…もう、危険がいっぱい。ロボパル君、無事金塊を捜し出せるか!?

PC-8801(mkII), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥4,800 5"D ¥6,000
㊟このプログラムは、「ロボパル」との連動はできません。

MSX専用ソフト

- ●機動戦士ガンダム ©㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ
- ●ウルトラマン ©円谷プロ
- ●ゴジラv.s.3大怪獣 ©東宝・東宝映像
- ●銀河漂流バイファム ©毎日放送・㈱日本サンライズ

ROM ¥4,800
MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

•戦略連合艦隊•

2人専用

空中戦→空海戦→海戦と手に汗にぎる戦闘展開。知脳とテクニックのリアルタイム・シミュレーション。

PC-8801(mkII), PC-6001mkII, FM-7(NEW7), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800

マジンガーZ

PC-8801(mkII), FM-7(NEW7) TAPE ¥4,800

アシュラ男爵あやつる神出鬼没の機械獣。世界平和のため、マジンガーZ、光子力研究所を死守せよ!

©ダイナミック企画 東映動画

関ヶ原

(2人専用)

PC-8801(mkII)
FM-7(NEW7)
X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800

徳川家康率いる東軍13部隊と石田三成率いる西軍14部隊の戦いを忠実にリアル再現。

零(ゼロファイター)戦

PC-8801(mkII) •• FM-7(NEW7) ••
TAPE ¥3,800

接近する敵戦闘機編隊。迎え撃つは史上最強の零戦。止めどなく攻めてくる敵をキミは何機撃ち落とせるか!?

ガンダム —ルナ・ツーの戦い—

ホワイトベースが危ない!さあ、目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、ザク軍団を撃破せよ!

PC-8801(mkII)
PC-6001mkII
FM-7(NEW7)
X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800
©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ

仮面ライダー

©石森プロ・毎日放送・東映

仮面ライダーこと本郷猛はキミだ。ショッカーの地下基地に潜入し、首領を倒せ!だが、ヒトデンジャー、イカデビル等の怪人は手恐いぞ。

FM-7(NEW7)
TAPE ¥4,800

BANDAI
株式会社バンダイ
H.E.D事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111

パソコン界に
新分野開拓!!



優秀

♥ねえキミ達!私達とデートしない?私達って本物の女の子より女の子っぽいワョ♥

第3回ゲームホビープログラムコンテスト

登場美女 55人

作者・関野ひかる

♥デートの約束のない奴は、有り金持ってナンパ開始!!♥

TOKYO ナンパストリート

人工知能型 シミュレーションゲーム

PC-8801
シャープX1シリーズ
移植 進行中

●このリアルなかけひきが君をプレイボーイにする●



■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ……………………¥4,800
■〔5インチディスク版〕FM-7、FM-NEW7……………¥6,400

★限りなく人工知能に近ずいた女の子の豊富なリアクション★
女性心理学文献と作者の実体験から割り出した女性心理をプログラム化した画期的なシミュレーションゲーム

♥気持ちはわかる。しかし、タッチはまだ早いぞ。会話で彼女の気持ちをつかむのが先決。お楽しみはそのアトで!!……………………………ムフッ。♥



★ナンパのノウハウを完全シミュレート!!
楽しい会話で相手の性格を見きわめ、プレイボーイになる為のテクニックを探し出せ。

★特定の女の子とデートできるデートモード付★
君のデートしたい女の子のデータを入力すればその女の子と実際のデートを楽しめる。

★便利なプレイボーイ日記付★
ナンパの成果を克明に記録できる日記付。

♥ここまでくれば君はもう立派なプレイボーイ…………………………かな!?♥
(ドジルなよ、諸君!!)

PC-6001mkII/SR
PC-6601/SR
PC-8801/mkII/SR(テープ版)

4月下旬新発売

●少年ジャンプから飛び出したビッグヒーロー●



プロローグ

キータクラーとの熾烈な闘いで粉失してしまったドリムノート。この物語は、君がウイングマンこと広野健太になり美紅ちゃんとアオイさんと共にドリムノートを捜すところから始まる。

ウイングマン

ヒーローコミック アドベンチャー

■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ PC-6001mkII/SR、PC-6601/SR、PC-8801/mkII/SR…¥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F(2D、2DD)………¥5,800

⇧おい、こら、 北倉! 早く正体をあらわせ!おまえがキータクラーだってのは、わかってんだ。



⇧美紅ちゃんがキータクラーの魔手に!!舞台はポドリムスへ。

★ニュータイプマルチ画面★
指先カーソルで何でも見れる。女の子の胸ばかり見ても、ドリムノートは見つからないぞ。

★リアクション豊富な対話型アドベンチャー★
君の探究心(?)を見すかしたようなリアクションには、おもわずドキッとしてしまう。

★戦闘モード付親切設計★
突然キータクラー出現。リアルタイムでキータクラーと闘うことができる。

作者TAM・TAM ©集英社 桂 正和

ザクサス
スクロール型リアルアクションゲーム



PC-8001の限界を越えた超スピードスクロール
■〔テープ版〕PC-8001〈32K〉、PC-8001mkII、PC-8001mkIISR、PC-8801、PC-8801mkII SR……………¥3,800
ロールプレイング的要素を含んだスカイアクションゲーム。 全力しっ走、歩ふく前進、飛び込み、力泳! 作者……宮田康宏

Dr.スランプ 走れ!せんべいさん
スクロール型コミックアクションゲーム



少年ジャンプアイデアコンテスト最優秀作品
■〔テープ版〕シャープX-1全シリーズ…………………………¥3,800
ご気嫌アラレちゃんのテーマソング入り!ハラハラ、ドキドキ!空や地面に障害物の連続!
作者……後藤貴士 ©集英社 鳥山明

アゲイン
ロールプレイングアドベンチャーゲーム



超高速グラフィックルーチンで展開する200画面
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、FM-7、FM-NEW7……………………¥5,800
ロールプレイング・シュミレーション・パズルをアドベンチャーに取り入れた抜群の構成力。作者…山口祐平 ©ランダムハウス

暗黒城
スペースファンタジーアドベンチャー



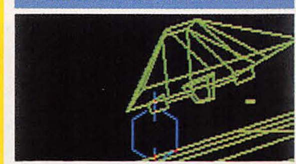
460画面の巨編アドベンチャー
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……………¥3,800
超高速グラフィックで繰り広げられる壮大な宇宙創造紀のスペースアドベンチャー。
作者……山口祐平 ©ランダムハウス

頭脳4989
超思考型新頭脳挑戦ゲーム



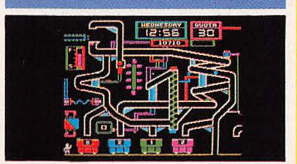
ニュータイプパズルゲームの決定版
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkII SR、PC-6001〈32K〉、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR…………………………¥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII/SR ¥6,400 作者 大橋一雄

ブルーフォックス
超光速立体マルチエキサイティングゲーム



3Dゲームのイメージを一新した超大作
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ¥4,800
マルチスクリーンで展開する地上戦・空中戦。ロボット工学をシミュレートしたリアルな動きとサウンド。痛快な撃破シーンが君をエキサイトさせる。
作者……武部暁昌

ガムボール
マルチアクションゲーム



アメリカ話題のアップル移植版
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR…¥6,800
アメリカ話題のマルチアクションゲームの決定版が日本上陸!
作者……Robert Cook
Licensed from Broderbund

オリジナルゲーム大募集
あなたの作ったゲームを商品化してみませんか、当社では月例フレッシュ・エニックス賞を設け、適切なアドバイスをおこない作者の氏名で商品化しております。

●応募方法
カセット、ディスク、説明書に住所、氏名、年令、電話番号、使用機種を明記して下さい。

●送り先
〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8
(株)エニックス
第2回 フレッシュ・エニックス賞係

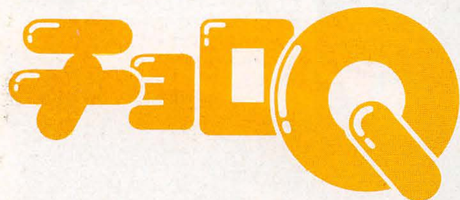
●移植技術者大募集●
MSX・FM-7シリーズ・PC-8801シリーズ・シャープX1シリーズ・PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方のご応募をお待ちしております。詳細事項等のお問い合せは、エニックス技術部迄
TEL：03-366-4296 担当 望月

販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 TEL：03-366-4345

NIDECOM for Better Computer-Living SOFT
TAITO

MSXがよろこんだ。あのタイトーから、新作ゲーム登場。

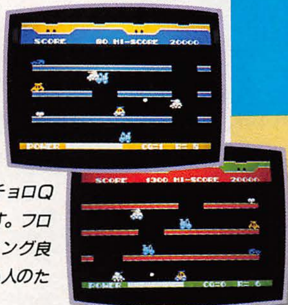
■おしゃれなビートル。ひたすら建設的です。

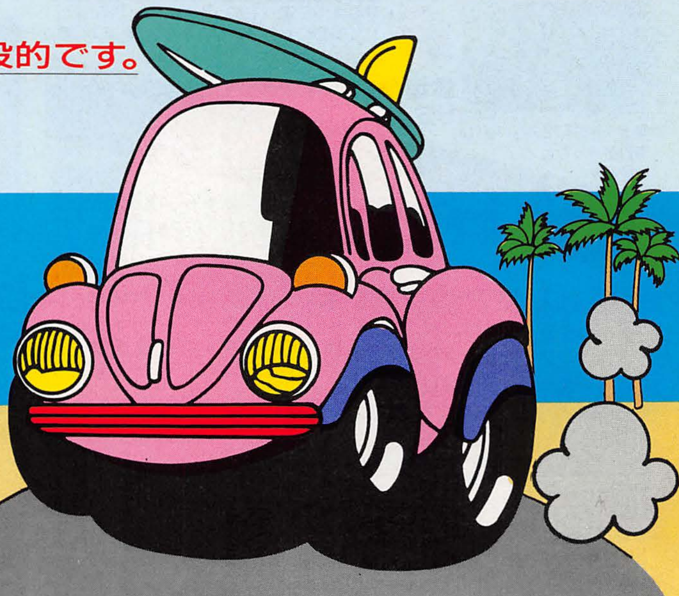


チョロQ

定価　4,800円
●MSX(ROMパック版) 全8画面

キュートなミニカー"チョロQビートル"をコントロールして、仲間チョロQを組み立てる愉快なゲーム。パーツはシャーシ、チョロQゼンマイ、ボディの順に落します。フロアの移動は助走をつけてタイミング良くジャンプ。技術がともなわない人のためのパターン捜しもできます。





■シンプルな神秘。この興奮度にガ・ク・ゼ・ンだ。



ザイゾログ

定価　4,800円
●MSX(ROMパック版)

妖しい光を放つクライムゾのエネルギーを吸収するザイゾンと、それを邪魔するデオタム。フェアリス星に生まれた2つの新生命体がくり拡げる生存競争。ザイゾンの慣性をいかにコントロールするかが決め手。興奮の20画面。



■歩兵のつらさが身にしみる、自分だけが頼りの最前線。



フロントライン

定価　4,500円(カセット版)
定価　7,500円(5″FD版)
●PC-9801シリーズ
※5″FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価　3,800円(カセット版)
●PC-6001mkII/-6601

定価　4,800円
●MZ-1500(QD版)

手留弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地をめざすウォーゲームの決定版。

定価　4,800円
●MSX(ROMパック版)

「フロントライン」「スペースクルーザー」「ワイルドウェスタン」の5″FD版をPC-88・SRでお楽しみになる場合、N-BASICモードでご使用ください

スペースクルーザー

定価　4,500円(カセット版)
定価　7,500円(5″FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200 2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

ワイルドウェスタン

定価　4,500円(カセット版)
定価　7,500円(5″FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200 2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

■フェミニストの諸兄なら、元気ぶりがわかるハズ。



ちゃっくんぽっぷ

定価　4,500円(カセット版)
定価　7,500円(5″FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価　3,800円
●PC-6001mkII(カセット版のみ)

定価　4,800円
●MSX(ROMパック版)
※MSXは全8画面。



かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。1個のBombで"もんすた"を2匹以上やっつけるとチャンス。ボーナスフルーツ獲得、また"もんすた"にボディアタックできる"スーパーちゃっくん"に変身。カセット、ディスクとも全14画面!!

予告

■ボールがせまる。3Dタイプの新野球ゲーム。

ビクトリアス 9

タイトーテーブルゲームシリーズ、堂々の新作です。現在開発中。乞う、ご期待!!

株式会社 ニデコ
■システムコンピュータ営業部/〒101 東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F ☎03(253)0761 代
●For oversea's inquiries, send telex : 2322221 NIDECO J
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

CROSS MEDIA SOFT

人生には、まばゆいばかりの出逢いがある。



●PCシリーズも加わって、人気上昇中!

新竹取物語

FM-7/NEW7/77
PC-8801/mkII/mkIISR

●ディスク版 5インチ/3.5インチ 各2枚組

各¥9,800

●X1-シリーズ、PC-9800シリーズ、PC-6601SR、IBM-JXをお持ちの方、もうしばらくお待ちください。ただいま移植中です。

たのしい出逢い、おかしな出逢い、こわい出逢い。人生には、さまざまな出逢いがあるけれど、「新竹取物語」には、まばゆい出逢いがある。でも、苦労してたどりついたからといって、トーゼン美人のかぐや姫が出てくると決めこんでいるのなら、それはあきらかにアマイのだ。ブ厚いくちびるのブス姫がでるか、あこがれのかぐや姫がでるか。それは天国と地獄ほどちがう。これは、運ではないのだ。どうしてもかぐや姫に逢いたいのなら、もっと努力すべし。きっと願いはかなうよ。

●100点以上の得点をだしたあなたに

段位認定証プレゼント!

スコア表示面をセーブし、あなたの住所、氏名、年令、性別、セーブ名、電話番号(必ず)を明記のうえ、下記あて先までお送りください。認定証の他にも数々のプレゼントがあります。段位獲得者には、ご希望により性格分析をいたします。

●あて先 〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5青山セブンハイツ605 ビクター音楽産業株式会社PS制作部 マイコンBASICマガジン係

●お問合わせは ☎03-486-9470

●パソコンソフトのお求めは、有名パソコンショップで! お近くで、お求めになれない場合は、商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込み下さい。

〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)日本エイ・ブイ・シー株式会社 マイコンBASICマガジン係 ●販売店を募集しています。販売に関するお問合せは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで ☎03-486-4121

●発売/ビクター音楽産業株式会社 ●販売/日本エイ・ブイ・シー株式会社



MSX PC-6001mkII版で 感動のグラフィックス

ジョイスティック対応・BGM同時進行!

MSX・PC-6001mkII・FM-7版は，グラフィック・スピード等どれをとってもオリジナルのPC-8801版に劣りません。T&E技術陣快心の作品です。

PC-6001mkII/6601/SR	テープ版	¥4,800
PC-6601	3.5″1D版	¥6,800
PC-6601SR	3.5″1DD版	¥6,800
PC-8801/mkII/SR	5FD版	¥6,800
	テープ版	¥4,800
X-1/C/turbo	5FD版	¥6,800
	テープ版	¥4,800
FM-7/NEW7/77	5FD版	¥6,800
	3.5FD版	¥6,800
MSX(32K)	テープ版	¥4,800

4月末発売

パッケージイラスト

T&E SOFT ユーザーズクラブ会員募集中!

3-Dゴルフ シミュレーション スーパーバージョン

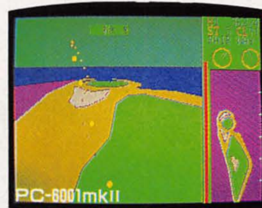
●美しい海岸コースの3Dゴルフシミュレーションが、画面表示を高速化し、新機能を追加して、スーパーバージョンとして登場しました。

●4人同時プレイ可能
●入力ミスのキャンセル機能付き
●ボール確認機能付き

PC-6001mkII版登場!

6001mkIIとSR版とは、それぞれのモードで別個のプログラムを開発しました。mkII版の方も、「テラ4001」、「スーパーグラフィックエディター」でおなじみの高速ペイトルーチンを使用しておりますので、画面表示も敏速になっています。
また、マニュアルにはゴルフ用語やルールの解説等を付け加えましたので、ゴルフをまったく知らない方にも十分にお楽しみいただけます。

PC-6001mkII SR/6601SR		
	テープ版	¥4,000
	3.5″1DD版	¥6,800
PC-6001mkII/6601		
	テープ版	¥4,000
	3.5″1D版	¥6,800
PC-9801F/5″2DD版		¥6,800
IBM-JX(128K)/3.5″2DD版		¥6,800
MZ-1500/QD版		¥4,000
日立S-1/テープ版		¥4,000
FM-77/3.5FD版		¥6,800


PC-6001mkII


PC-6001mkII SR


PC-9801F

特典

①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行
②T&Eマガジンの無料送付(年4回)
③T&Eソフトカタログの無料送付(年2~3回)
④新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発行。
⑤オリジナルグッズ(Tシャツ等)の割引き販売。
⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。
⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。

応募要領
●住所(TEL)●氏名(フリガナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です。)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留又は郵便為替で下記までお送り下さい。
〒465 名古屋市名東区豊ガ丘1810番地
株式会社ティーアンドイーソフト
「T&E SOFTユーザーズクラブ」係

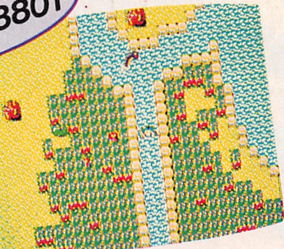
ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。

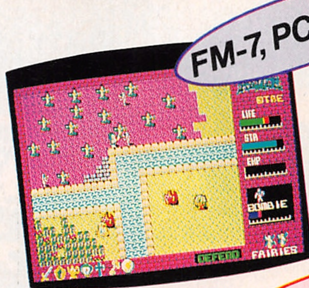
T&Eマガジン No.5 発行中

特集
●ハイドライド攻略法
●ハイドライドの作者による Z80マシン語入門

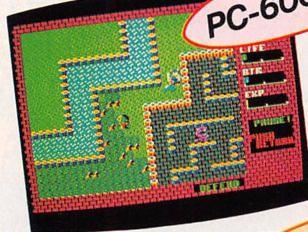
デザイン一新
カタログNo.3発行中
(三ツ折6ページ)















奇抜・難解・驚きと興奮、A.R.P.G.の新世紀

①アクションゲームのリアルタイム処理に、
②ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと、
③アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合

★画面瞬時切り換え(X-1は四方向スクロール)……………無論！
★64Kフルメモリー、オールマシン語……………勿論！
★一括ロード、アクセス無し……………当然！
★さらに加えて、華麗なグラフィックスと高度な重ね合わせ処理による立体的画面。水に没し、木にかくれ、なめらかに動くキャラクターは、広大なマップ上を駆け巡ります。
★全キャラクターは20種以上！(機種により異なります。)
★ゲーム途中でのデータセーブロード可能！

ゲームの説明

①あなたは主人公を操って、森、草原、砂漠、城、水中、地下迷路を宝を求めて探険します。
②でも、単なる宝探しではありません。目的は、王女を助けて王国の平和を復活させることです。
③そのためには、次々に回りから迫る敵に勝たなければなりません。
④ところが、初め主人公は持ち物も力も経験もないため、弱い敵にもすぐ負けます。
⑤そこで、あなたのアイディア、作戦、思考力、素早いキー操作が必要なのです。

III スターアーサー伝説 完結編 テラ4001

暗黒星雲より1年、舞台はテラへ

今、銀河最後の攻防が始まる!

FM-7 NEW7 77……………テープ(3本)版 ¥4,800
FM-7 NEW7 77……………5FD版 ¥6,800
FM-77……………3.5FD版 ¥6,800
PC-6601mkII 6601 SR……………テープ(3本)版 ¥4,800
PC-6601……………3.5"1D版 ¥6,800
PC-6601SR……………3.5"1DD版 ¥6,800

キャラクターは20種以上!しかも同じ場所に同じ格好で登場する不自然さはもうありません。

★新開発の高速3-Dピクチャーエディター。
中間色を含む1枚の画面を拡大・縮小・3次元回転させて描ける他に、描いた何枚かの画面の組合せも自由にできます。
★人物は背景から独立し、ゲーム進行に合わせて、異なる場所に大きさ、向きを変えて出現。
★画面数、コマンド、会話語数も前2作より大幅アップ
★ワイヤーフレームによる高速リアルタイム3-Dシミュレーター
★シーン1(カセット1)だけでも60以上の地区(画面)を自由に移動

注PC-6001mkII版では上記仕様が異なります

スターアーサー伝説ストリーブック付



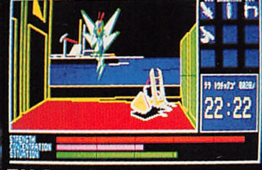
PC-6001mkII



FM-7



FM-7



FM-7

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
新住所:〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

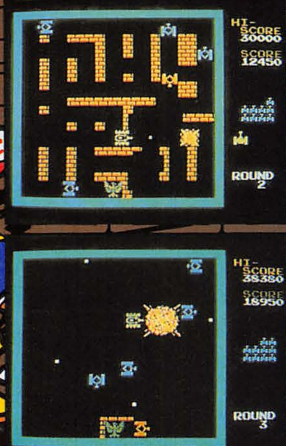
T&E SOFT

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
★マガジンNo.5ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送り下さい。(ハガキでの請求はお断りします)
★カタログNo.3ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。(ハガキでの請求はお断りします)

マガジン No.5請求券 ベーマガ5

カタログ No.3請求券 ベーマガ5





不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、
彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する
壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、
正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。
勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

namcot
タンクバタリアン
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円

MADE BY PROFESSIONAL



月面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、
障害物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどの
スーパー機能を持つ月面戦車でムーンパトロールに出発。
迫力満点のコンピューターサウンドに乗って進め進め!

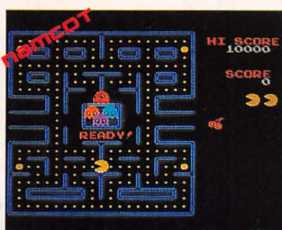
マイコンソフト
ムーンパトロール
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円

16K以上に対応 8Kマシンでは動きません





MSX GAME SERIES



パックマン



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ!

定価4,500円

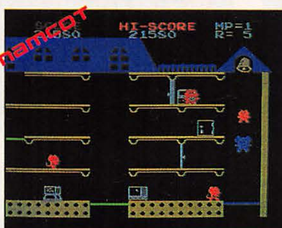


ラリーX



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出!

定価4,500円

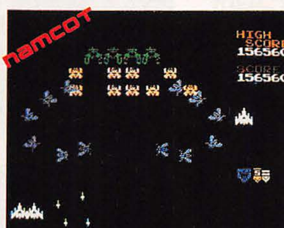


マッピー



正義感あふれる元気なポリス、マッピー!盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

定価4,500円



ギャラガ

相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身!エコー付きサウンドにも感動!!

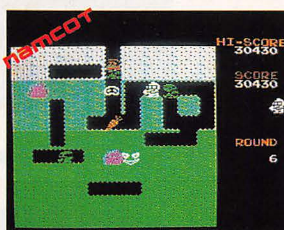
定価4,500円

ギャラクシアン



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

定価4,500円

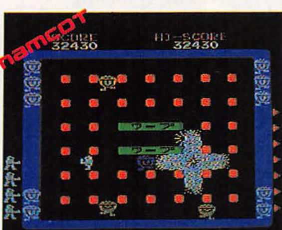


ディグダグ



地中にもぐって掘りまくれ!ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン!上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽!

定価4,500円

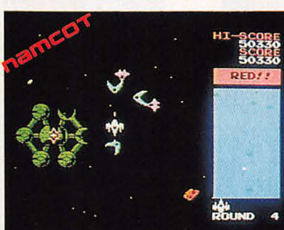


ワープ&ワープ



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス!2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。

定価4,500円



ボスコニアン



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

定価4,500円



キング&バルーン

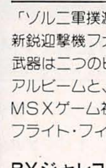


風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発!うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"

定価4,500円



エクセリオン



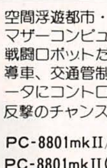
「ゾル二軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中!

BYジャレコ　定価4,500円

DEMPA ORIGINAL GAME SERIES



空間浮遊都市 ゼノン



空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザーコンピュータとの戦いだ。戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通管制器までがマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。反撃のチャンスは今だ!

PC-8801mkII/X-1 定価3,800円
PC-8801mkII(5")/X-1D(3")定価5,800円



シミュレーションゲーム ユーボート

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。
ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることもなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

FM-7/PC-8001mkII　定価3,800円

好評発売中

お求めは巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

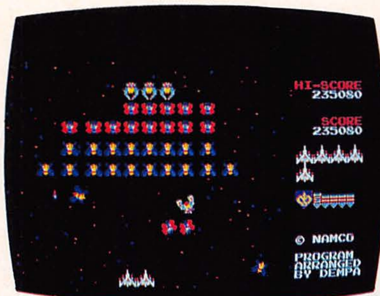


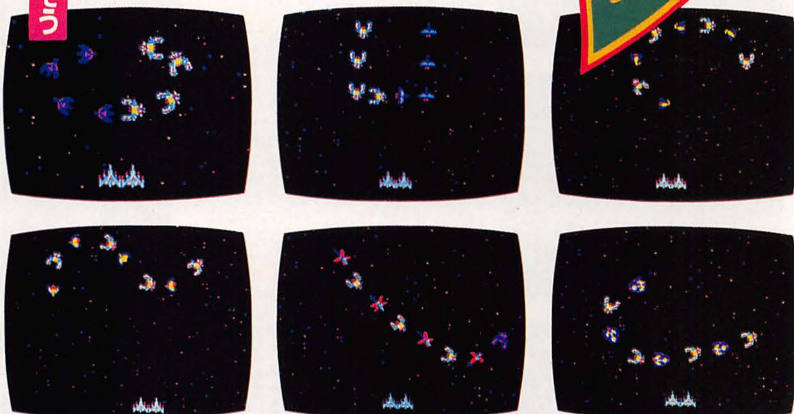
電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630



おもしろすぎてキーボードがかわいそう





ギャラガ FOR PC-9801
FD版:6800円

息をのむアクロバティックな飛行。次々に出現する多彩なキャラクター。これまで、ナムコットのMSX用ソフトでしか楽しむことのできなかった“ギャラガ”が、PC−9801シリーズ対応で発売になります。

パソコンの可能性を追求するDEMPAマイコンソフトが贈る、自信作です。

※FM版が近日発売されます。

本物だからおもしろい。………… マイコンソフト 新作発売中!!

©㈱ナムコ





FOR FM-7/FM-NEW7 FM-77
テープ版:3500円 FD3.5インチ:5800円

FMシリーズ対応のギャラクシアンが発売になります。サウンド、動き共、オリジナルの良さをできるかぎり再現しました。もちろん、XE−7／XE−77シリーズのジョイスティックに対応しています。エイリアンとの息ずまるゲーム展開を心ゆくまでお楽しみください。

©㈱ナムコ

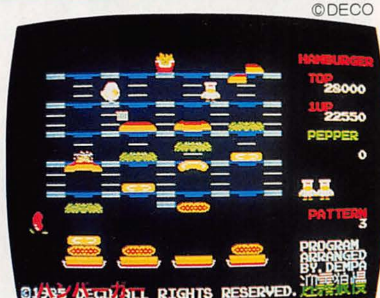




FOR PC-6001mkII/SR/PC-6601/SR
テープ版:3500円 FD3.5インチ:5800円

モンスターを岩の下にさそい込み、一気に逆点!ディグダグの楽しさは、ユーモラスなキャラクターの動きと、頭脳プレイにあります。
PC-6001mkII/6001/SRシリーズ対応のプログラムがついに完成しました。今、最後のゲーム調整を行なっています。 ※本ソフトのみ5月発売になります。

©DECO





FOR MZ-1500
QD版:予価4300円※X1用が近日発売になります。

巧妙に設定された階を、ソーセージ、目玉焼、ピクルスなどの敵キャラクタをかわしながら進みハンバーグを完成させる、人気ゲーム“ハンバーガー”が、MZ−1500で発売されます。唯一の武器は目くらましのコショー。敵をまとめてやっつけると、高得点がもらえます。

興　味

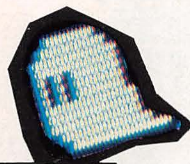
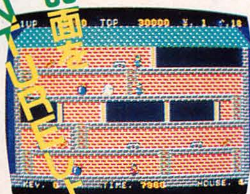
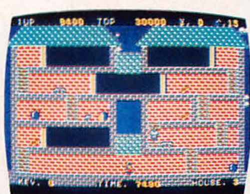
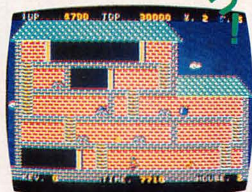
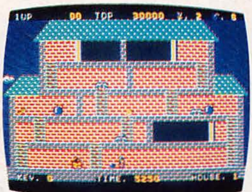
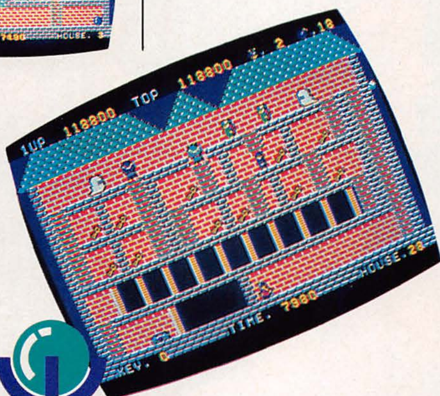
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

本格的ムービング・アドベンチャー・ゲーム
デーモン・クリスタル

堂堂登場

X1用5月発売予定

不思議と謎に包まれた全30面を
MOVING ADVENTUREしよう！

MOVING ADVENTUER
The Demon Crystal

デーモンクリスタル FOR MZ-1500 QD版：4300円

ゲームの楽しみかた：あなたは「アレス」です。ファイヤーボールが唯一の武器。行手をはばむ敵をたおしながら、最終目的地である30番目の館へたどりつかなければなりません。

次の館へのカギは、かくされた部屋の中にあります。どの部屋にあるかはわかりませんが、カギを手にしていなければ、部屋の中へは入れません。

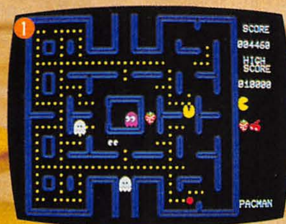
タランチュラ(毒グモ…100pts)、ウォリア(サムライ…100pts)、ゴースト(オバケ…300pts)、ダークウォリア(忍者…200pts)、カッパー(カッパ…500pts)、デーモンシャルド(1000pts)など、それぞれが「アレス」の行動をするどく察知し、立向かってきます。

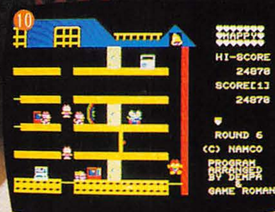
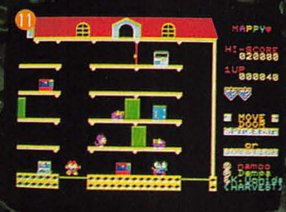
キミの思考力、判断力、そして敏速性が問われるまさに、リアルタイム・アドベンチャー・ゲームです。

深　新

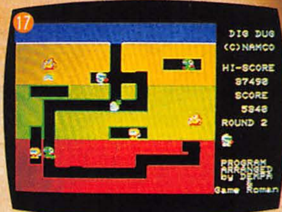
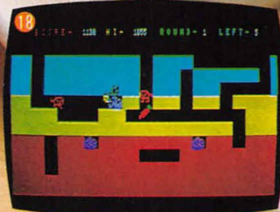
さすがのナムコ

遊気凛凛










マイコンソフト

電波新聞社　出版販売部

〒141　東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。

ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを

パソコンバージョンでお届けします。

どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。

PRESENTED by DEMPA



DISK VERSION 新発売 フロッピーディスク版

パックマン・マッピー・ギャラクシアン・ラリーX
ディグダグ・タイニーゼビウスmkII・ゼビウス

パックマン

❶FM-7テープ……………定価3,500円
FM-77 3.5インチ………定価5,800円
❷MZ-700(1200/K/C(48K)
PCG共用テープ…………定価3,000円
❸MZ-1500(QD)…………定価4,300円
❹PC-6001mkII/PC-6601
テープ…………………定価3,000円
❺PC-8001mkII テープ 定価3,500円
❻PC-8801/mkII/mkIISR
テープ…………………定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ…………………定価5,800円
❼X-1/C/CS/CK テープ 定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ…………………定価5,800円
❽MZ-2000/MZ-2200
テープ…………………定価3,500円

マッピー

❾MZ-700(1200/K/C(48K)
PCG共用テープ…………定価3,000円
❿MZ-1500(QD)…………定価4,300円
⓫X-1/C/CS/CK テープ 定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ…………………定価5,800円

ギャラクシアン

⓬MZ-700/1200(48K)
テープ…………………定価3,000円
⓭PC-6001mkII テープ 定価3,000円
⓮PC-8001mkII テープ 定価3,500円
⓯PC-8801/mkII/mkIISR
テープ…………………定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ…………………定価5,800円
⓰X-1/C/CS/CK
テープ…………………定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ…………………定価5,800円
●FM-7/77……………………近日発売

ディグダグ

⓱MZ-1500(QD)…………定価4,300円

⓲PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
テープ…………………定価3,000円
⓳PC-8801/mkII テープ 定価3,500円
PC-8801/mkII 5インチ 定価5,800円
⓴X-1/C/CS/CK テープ 定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ…………………定価5,800円
㉑FM-7 テープ…………定価3,500円
FM-77 3.5インチ………定価5,800円
●PC-6001mkII/SR………近日発売
●PC-6601/SR……………近日発売

ラリーX

㉒FM-7/NEW7 テープ…定価3,500円
FM-77 3.5インチ………定価5,800円
㉓MZ-1500(QD)…………定価4,300円

タイニーゼビウス

㉔PC-6001/mkII/6601
テープ…………………定価3,500円

タイニーゼビウスmkII

㉕PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ…………………定価3,500円
PC-6601/SR
3.5インチ………………定価5,800円

ゼビウス

㉖X-1/C/CS/CK テープ
ソフト＋ジョイスティック……定価5,900円
X-1D 3インチ
ソフト＋ジョイスティック……定価7,500円
X-1turbo (200ラインモード) 5インチ
ソフト＋ジョイスティック……定価7,500円
㉗FM-NEW7/FM-7 5インチ
ソフト＋ジョイスティック……定価9,300円
ソフトのみ……………………定価5,900円
FM-77 3.5インチ
ソフト＋ジョイスティック……定価9,300円
ソフトのみ……………………定価5,900円

ギャラガ

●PC-9801……………………近日発売

namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ

namcot

夢中、熱中、面白さ爆発!



©㈱ナムコ



05 ギャラガ 新発売 ¥4,500

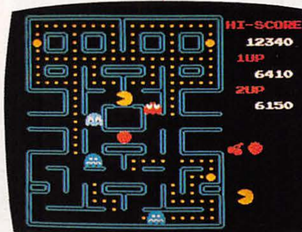
スペースシップ ファイターを操作し 凶暴な異星人ギャラガを撃破するのが君の使命だ。敵はミサイル、体当たり、編隊飛行……と予想もつかない攻撃をしかけてくる。最上段のボスはトラクタービームを発射して、ファイターを捕虜にしてしまう。そこで、捕虜になったファイターを取り戻して、威力倍増のデュアルファイターになろう。3面ごとのチャレンジングステージでは、ギャラガの撃破数がボーナス得点になるぞ!



01 ギャラクシアン

次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを、コスミックミサイルで撃破。一味違うスペースゲーム。

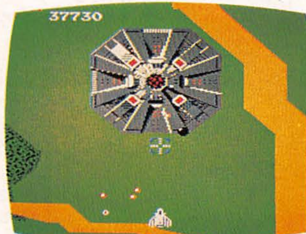
¥4,500
©㈱ナムコ



02 パックマン

点滅するパワーエサで立場が逆転。パックマンとモンスターの、手に汗握るユカイな追撃戦。

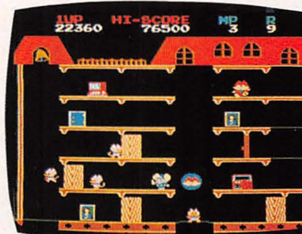
¥4,500
©㈱ナムコ



03 ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。豊富なキャラクターと神秘的な美しさで構成される新感覚ゲーム。

¥4,900
©㈱ナムコ



04 マッピー

正義感あふれる元気なポリス、マッピー。盗品さがして行ったり来たり、追って、追われて…キャットチェイス・ゲーム。

¥4,500
©㈱ナムコ

ファミリー コンピュータ™用カセットシリーズ

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料 1 本200円、2 本300円、3 本400円、5本以上送料サービス。尚販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。ファミリー コンピュータ は任天堂の商標です。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

namcot

MINI GOLFを買うと成績が上がります?!

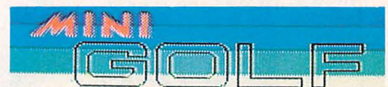
お父さん!パソコンの独占はおやめください。

使用上のお願い:

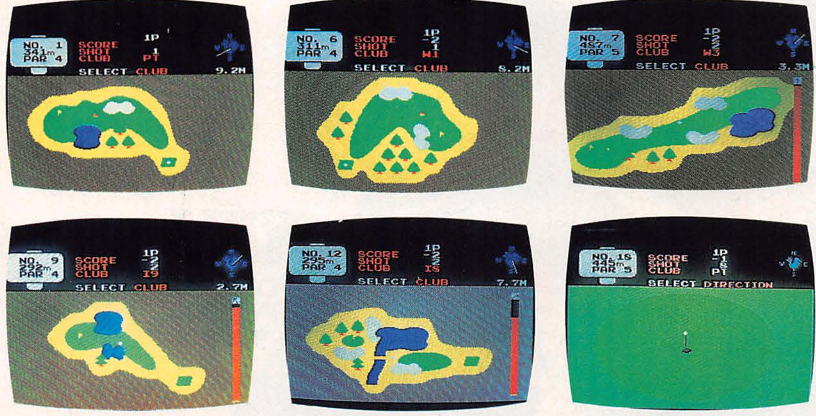


ナムコットの新作MSXソフト「MINI GOLF」が4月10日、全国いっせいに発売されました。ストローク・プレイ、マッチプレイもでき、2倍楽しめる内容になっています。

コース構成も本格的。バンカー、フェアウェイ、ラフ、ティーグラウンド、OB区域、芝目、ウォーターハザード、立木、風など、本物のゴルフプレイそのままの設定がしてあります。



© ㈱ナムコ



スライス、フック、バックスピンも思いのまま。熱狂の全18ホール!!

■ミニゴルフ三つの特長

1. 操作がわかりやすく、手順は常にコメントとして画面に表示されます。
2. グリーンの芝目が複雑に構成され、より本物に忠実なパッティング感覚を生みます。
3. クラブや打球の方向の基準はコンピュータが、指示してくれます。

MSX用ROMカートリッジ　定価4,500円

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

■発売元:電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

操作性バツグンの
本格的ジョイスティック

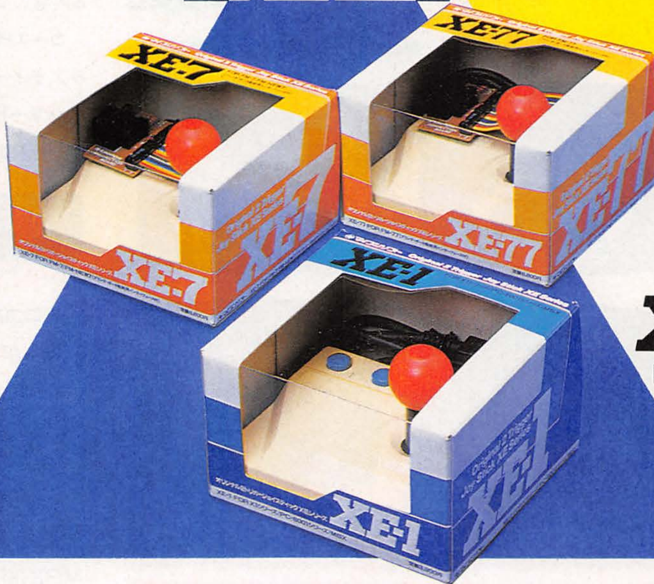
業務用ジョイスティックを設計基本にした
優れた操作性と耐久性を備えた
ポイントのかせげる
8方向ジョイスティックです。

2トリガーボタンで
セパレート・ショットのソフトを
より高度なフィーリングで楽しめます。

底面のスライド・スイッチを切替えることで
レバー操作を右手
左手に持替えることのできる
マニア向け設定がされています。



オリジナル2トリガー
ジョイスティック
XEシリーズ



XE-7
FOR FM-7/FM-NEW7
(プリンタ・ポート接続用インターフェース付)
定価 6,800円

XE-77
FOR FM-77
(プリンタ・ポート接続用インターフェース付)
定価 6,800円

※ソフトはFM-7ゼビウス、FM-7ディグダグに対応
※ジョイスティック部のみはXI/PC-6001/
MSX各シリーズ対応

XE-1
FOR X-1シリーズ
PC6000シリーズ/MSX
定価 3,900円

ハイスコア重視設計

パソコン製作記事



これ1台でキミん家が
ゲームセンターになる!

ビデオゲーム・コントローラII

入門図解製作記事



- イモハン・バスターズ
- 超小型バッチラジオ
- ドッグ・ボイス
- 3機能パワーアンプ

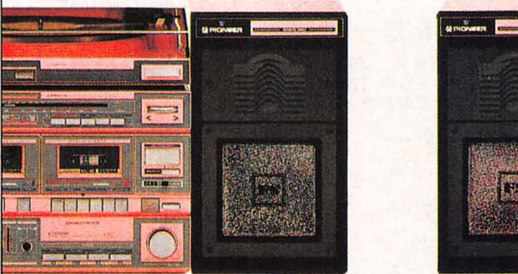
大型実体図付製作記事

- 超高級プリメインアンプ
- PLLシンセ方式
  144MHz帯FMトランシーバ
- Z80Aを使った
  マイクロ・コンピュータ

オーディオ特集

ニューメディアはミニコンポから……

ミニコンポで
デジタル&AV時代を先取り



5月号 絶賛発売中!!

エレホビー製作記事

- 50MHz帯ターンスタイル・アンテナ
- 超簡易型DC-DCコンバータ
- 自家用スピーカ・システム
- 模型ぎくしゃくムカデ

今月の特集

ラジオはキミの友達だ
どんなラジオでも楽しめる中波の世界



周波数順
中波BCL大作戦



「つくば万博」
どんなもんだろう運用記

ぼくたちのライフワーク
パーソナル無線

レギュラーコーナー

- BCLコーナー
- 無線コーナー
- 音楽コーナー
- 読者のプラザ
- テクニカルコーナー
- パソコンBASICゼミナール

電波新聞社
東京都品川区東五反田1-11-15　TEL (445)6111(大代表)

だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

ラジオの製作

ELECTRONICS hobby エレホビー

定価 630円

パーソナルコンピュータ時代の情報誌

月刊マイコン

●毎月18日発売/定価530円

4月号/大好評発売中

すぐ使える実用プログラム満載！

■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

普段感じなくとも私達に必要不可欠な空気のような存在――。パソコンはそんな自然な形で日常生活に浸透してきました。個人が文房具のように使える，道具としてのパソコンはこれからの姿でしょう。でも，どうせ使うなら楽しく，もっと上手に使いたい。月刊マイコンは，この実用性と楽しさの両面からパソコンにアプローチ，パソコンによる豊かな現代生活をめざし，実務からゲームにいたるプログラムリスト，ハード・ソフト機器情報，こんな使い方もあったのか…。とおどろく各種応用事例等をコーナー別に分けて編集，個人が家庭，職場でパソコンを徹底活用するための豊富な記事を毎号お届けいたします。



特集 コンピュータ・コミュニケーション入門

- ここまで来た新通信システム
- パソコン通信基礎知識
- 日本マイコンクラブのBBS
- アマチュアのパソコンデータベース実例／他

最新情報ネットワーク

パーソナルOA時代の注目ソフト!!
10万円以下のデータベースソフト実力診断

初代98からM3まで
PC-9801シリーズの違いを探る

MICOM NEWS
WIPO・ユネスコ合同国際会議
EXPO'85 NEC C&Cパビリオン
米ビデオテックス 専用ターミナルからパソコンへ
2/13 新風俗営業法施行 ゲームセンターにて異変
米ホームコンピュータ市場 4社激突で鮮烈化
AT & T UNIX新戦略 パソコン他社OS採用

ホビーコーナー

P8 P8II カフカチック・メルヘンゲーム
DIAL NUMBER

Z2 スクロール・ゲームの最高傑作!!
ZENON

X1 君だけの"ZENON"で遊ぼう
ZENON MAP CONSTRUCTION

F7 THE TINY ROLE PLAYING GAME
ORCREFT物語

F7 マイコン将棋リークへの招待 7
なのに，あなたも機械語やるの

ロールプレイング・アドベンチャーゲームを作ろう 6
ゲームデザイナー養成講座

第4回 3D処理の概念をつかむ
入門3Dゲーム

ビジネスコーナー

二次元入力で拡がる無限の三次元空間
建築設計都市計画にX1が活躍

"漢字"の技術で海外進出－東海クリエイト「ユーカラ」
中国語版ワープロソフトと入力法

「待ち」の商売からの脱皮せまられる
米穀小売業界のコンピュータ

どこまで進む情報化社会
街角に見るニューメディア

Soft Review
株式分析「THE りっちなかぶぬし」

X1turbo用実務ソフト
RDBビジネスターボVer1.14日本語版

日立パーソナルコンピュータMB-S1
OS-9とBMCALC

株式投資の基礎からプログラミングまで
株価チャート分析入門

PC-9801シリーズ
Office Graph Ver2.0の試用レポート

第6回 データとファイルの取扱い
マイコンビジネスBASIC教室

テクニカルコーナー

マックビジョンと新春ソフト紹介／コンピュータ・ミュージックの世界
アイワデータレコーダ「DR-2試用記」／X1turbo「システム・ユーザ辞書」試用レポート
PC-8801/mkII内部解析事はじめ

入門コーナー

実践8086プログラミング／Z80マシン語入門／BASIC活用ABC／物理学入門

情報コーナー

- 最先端レディー訪問
- マイコンチャレンジパズル
- メジャーなゲーム作家になるために Part Ⅵ
- 0.5Kバイトストーリー
- MICOM POST
- ビルボードComputer Softwareチャート
- 全国パソコン売れ筋BEST 5

マイコンソフト オリジナルシリーズ!!

空間浮遊都市 ゼノン
COMPUTER CITY Zenon
スクロールゲームの最高傑作
for X1/PC-8801

ZENON
HIGH SCORE 20000
YOUR SCORE 8210

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電話03(445)6111(大代)

Let's PROGRAMMING

43機種245本のパソコンソフトを満載

掲載機種		
BM-Jr/LII2	MAX MACHINE	ぴゅう太
BM-LIII/MK5	MSX	S1
C1	MZ-80K/1200/700/1500	SC-3000
FM-7/77	MZ-80B/2000/2200	SMC-777/c
FP-1000/1100	PASOPIA 5/7	X1/C/D
JR-100	PC-6001/mkII/6601	PB-100
JR-200	PC-8001/mkII	PC-1245
M5	PC-8801/mkII	PC-1500
	PC-9801/E/F	

マイコンBASICマガジン別冊

マイコン BASIC Magazine DELUXE VI

●DELUXEシリーズはこの他に、DELUXE(1,300円)、DELUXE II・III(1,400円)、DELUXE IV・V(1,500円)が揃っています。



好評DELUXEシリーズ第6弾

新発売 定価一,五〇〇円

お求めはお近くの書店. または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111 大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3-2-4☎06-203-3361 西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-12-23☎092-431-7411



ぱすた君、落っこっぷった



『ぐるっぺ』と『ぱすた君』は、いつものように二人なかよく遊んでいました。ところが、太り気味の『ぱすた君』、勢い余って穴に落ち、地下の住人、仕事人集団に襲われ、捕われの身となってしまいました。
そこで、『ぐるっぺ』であるあなたは、地下に潜って『ぱすた君』を救い出さなければなりません。

3シリーズ7機種が同じ一枚のディスクで立ち上る!!(5FD版)

PC-8801/mkII/SR X1 turbo MZ-2200/2000

しかも一発ロード300面!!

迷路が刻々と変わる、恐怖のどんでん返し!!。

回転ドアの迷路、こいつがクセもの。よく考えて行動しないと、迷路がドアによってどんどん変わっていくから『ぱすた君』はおろか、自分『ぐるっぺ』さえも脱出できなくなりまんねん。

愛敬たっぷりの『仕事人』たち。

変身シーンもかわいく、『ぐるっぺ』に迫ります。『仕事人』たちは卵→見習い→職人→棟梁と、成長して強くなります。いつまでもその面をクリヤーせずにいると、元締めの『主水』様が確実に「仕事」をしにでてきま〜〜〜す。

高所恐怖症の『ぐるっぺ』は、

高い所から落っこちると失神しちゃいます。唯一の武器は昨日プラモデルを作った残りの強力接着剤『アロンβ』。こいつを、あっちにべっちゃん、こっちにべっちゃんとオシッコみたいにまきちらすのです。はい。

充実のコンストラクションツール

迷路を作るだけで、もう充分ゲームになってしまう……
そんな高品質のコンストラクションです。もちろんデータは各機種フルコンパチ！どんどん広がる友達の輪っ!!
(カセットはX-1↔MZ間で可能)

No	対応機能	メディア 定価	備考
GS-031	X1 turbo MZ-2200 MZ-2000 PC-8800/mkII/SR	5FD 5,800円	● CZ 800、MZ 2000は要G-RAM ● MZ-2000/2200、PC8801/mKII/SRはカラーモニター使用の事 ● X-1シリーズはジョイスティック使用可
GS-032	X1 turbo MZ-2200 MZ-2000	テープ 3,800円	● CZ 800、MZ 2000は要GAM ● MZ 2200/2000はカラーモニター使用の事 ● X-1シリーズは、ジョイスティック使用可
GS-036	PC-8801/mkII/SR	テープ 3,800円	● SC/P対応 ● カラーモニター使用

turbo では自動的に400ラスターに切りかわります。



3FD版はX-1専用で、通信販売にて受け付けいたします。

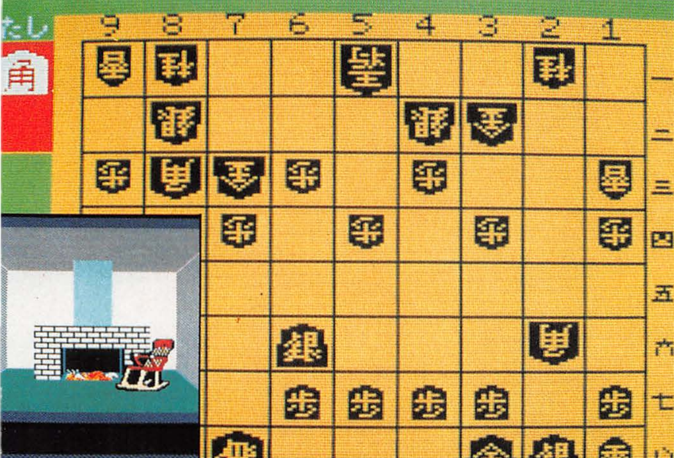
※データレコーダー及びフロッピーディスクドライブはそれぞれ純正品をご使用ください。

信夫橋
オオクラボーリング
旧4号線
セブンイレブン
土湯街道
沖高バス停
SPS
福島駅
東北本線

㈱マイコンハウス
SPS
〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

お求めはお近くの有名マイコンショップで。
通販希望の方は使用機種名明記の上現金書留でお願いします。(送料サービス)

パートナーショップ
キャリーラボ

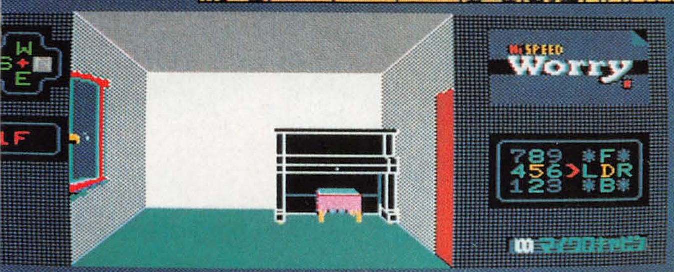


マイクロキャビン
将棋
TM SHOGI

緊急発売！限定5,000本！

お待たせしました！将棋ファンの圧倒的な熱望に応えて、あのMSX「王将」のROMバージョンが緊急発売です。その名も「マイクロキャビン将棋」！限定5,000本で発売中だよ。どうぞお見逃しなく！
（入門編です）

ROM版 ¥5,000
MSX 16K RAMが必要です。



MSX
王将

本格対局将棋の決定版！

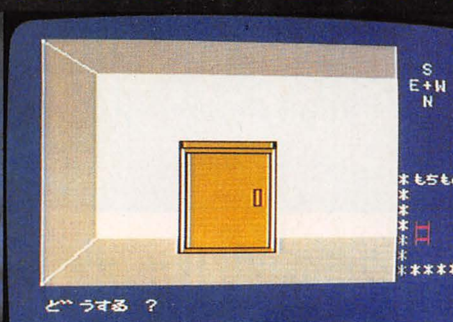
思考回路をもったパソコン相手に対局将棋！たかがパソコン相手だと思ってバカにはできないよ。
人間のように駒の見落としは絶対にないのだ。 案外、手ごわいかもしれぬぞ！
〔王将は、対局将棋の入門編です。〕

カセットテープ ¥4,000
MSX 32K RAMが必要です。

なぬ！アドベンチャーゲームなのに目がはなせない！







アドベンチャーゲームシリーズ

ウォーリィ WORRY

地上4階地下3階！

なんと驚異の200画面！

ついに出た！新作アドベンチャーゲーム。ワンタッチロードで君の前に出現するのは、なんと地上4階地下3階、200画面の巨大な屋敷だ。しかもリアルタイムで立体視覚移動！ジョイスティックで移動可能！ドアの開閉もトリガーボタンという大担さ！コマンドは英文字＋カナ文字で入力可能！という訳でアドベンチャーはのろい、つまらない、なああんて思っている君、これで認識が変るヨ！

好評発売中

X1シリーズ turbo対応	
カセットテープ	¥3,800
5インチ2D版	¥6,800

アドベンチャーゲームシリーズ

MYSTERY HOUSE II

新たなストーリーで君の頭脳の極限に挑戦！

難しさでは定評のある、あの「ミステリーハウスI」のパートII、新登場！難しさも200%アップで、5つ星なのだ。罠の数も前作以上にたくさんある…という訳で1回や2回死んだからって、クジけないでね。

好評発売中

MSX〔要32K RAM〕		¥3,800
PC-6001mkII PC-6001(32K)	CT 2本組	¥4,800
PC-8001mkII	CT	¥3,800
FM-7/8	5FD	¥9,800
MZ-2000	5FD	¥9,800
Vol.1	MZ-2000 MZ-2200	¥3,800
Vol.2	MZ-2000 MZ-2200	¥3,800

マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市鵜の森1-2-15 メゾンヴァンベール2F TEL.0593(51)6482

通信販売 現金書留でご注文の場合は商品名、機種名を明記の上、お送り下さい。（送料サービス）

正社員募集
●職種：プログラマー、システムエンジニア、デザイナー
●資格：コンピュータに興味と理解のある方（28歳迄）
●待遇：当社規定により優遇
●応募方法：履歴書郵送、随時面接
●お問い合わせ：当社担当 田中、片山

コナミ現象中。

コナミのソフトを持ってたら、友達に見つかって自分がプレーできなくなった。充分注意してください。



ボクラのソフトが、オモシロイ。

MSX

リアルアクションの決定版！
君はもう極意を会得したか。



イー・アル・カンフー
RC725 ¥4,800



脳ミソ使ってハラハラ・ドキドキ。
宝探しは、頭の体操。



王家の谷
RC727 ¥4,800



カタログをご希望の方は、封筒に、カタログ請求券と切手100円分を同封のうえ、住所・氏名・年令・職業・お手持ちのハード名を明記し、下記住所までお送り下さい。

■通信販売でもお求めできます。
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格＋(送料500円)の合計金額をお送り下さい。
●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んで下さい。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡下さい。
〈振込先〉コナミ株式会社協和銀行・市ヶ谷支店・普通249736

Konami® SOFT WARE

コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F
TEL03-262-9111(代) TELEX2323325 KONAMT.J

コナミマイコンクラブ 会員募集中……….

〈会員特典〉
①事務局でソフトウエア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ（ハード・ソフトウエア）、技術情報誌を自由に使用することができます。
②クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウエアは、商品化することができます。
③マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます。
④会員証、バッジを供与いたします。

〈ご入会手続〉
●入会金 1,000円
●年会費 2,400円(月200円)

●事務局 大阪市北区梅田1丁目11-4-1215
「コナミマイコンクラブ」係
(大阪駅前 第4ビル1706号)
☎06-345-2456 担当/松浦

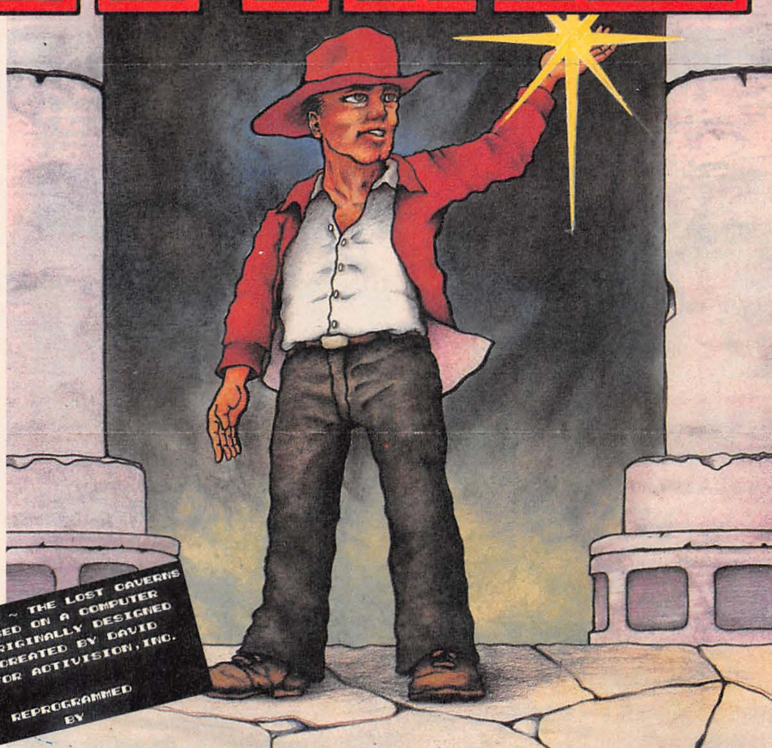
Konami.
CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360

カタログ請求券
BASICマガジン
5月号

PITFALL II

by SEGA
Written by EXCHANGER

米国アクティビジョン社のコンピュータ・ゲーム「ピットフォールII」が，アーケード・ゲームに移植されました。内容は，コンピュータ版のものより，とても良いでき。原作の良さをさらに引き立てて，冒険らしさを出しています。今回は，アーケード版"ピットフォールII"を取り上げてみました。



GAME STORY

あなたは，冒険家〝ピットフォール・ハリー〟。古代遺跡に隠された秘宝をさがし求めて，危険な旅を続けます。野を越え，森を抜け，不思議議な地下洞くつへふみ込んでいきましょう。秘宝は三つ。右脳と左脳をシゲキして，迷宮の謎を解き明かしていってください。

キャラクター紹介



ピットフォール・ハリー

このゲームの主人公。4方向の移動と，ジャンプができます。2万，5万点で1人増えます。



サソリ

地上を，ゆっくりはっています。ジャンプでかわしましょう。こいつには，ハリーの方向へ向くものと，進向方向を変えないものの2種類がいます。



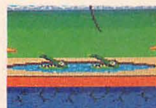
バット(こうもり)

ハリーの頭の上を，上下しながら飛んできます。バットがちょうど下にきたときに通ると，ミスになります。上にいるときに通り抜けよう。



カラス

空中を，なだらかな曲線を描いて飛んできます。一番最初に出てくるカラスは，画面中央付近で下に下がり，それ以後に出てくるカラスは，画面中央付近で上に上がります。このときにかわせ!!



ワニ

池から，頭だけ出しています。口を開いたときにさわるとアウト。口を閉めているときに，急いで頭の上をジャンプして抜けましょう。



UFO(クラゲ?)

同じ画面内に長時間いると，現れます。画面を横にスクロールさせれば消えます。

史上最大の敵

フロッグ

これは強い！地上でなにげなく跳んでいるだけですが，こいつを飛び越すのは難しく，エキスパートでもよくミスするところです。なるべく，はしごを使ってかわしましょう。

基本事項

1.はしごは，落ちるのではなく降りろ

よく，はしごを降りずに落ちる人がいます。これは，はっきりいって五秒の損。直

主な
TRAP（トラップ）紹介

PIT

地上に開いている穴。落ちると持ち時間が5秒減ります。

ROPE

池や穴の上を，ロープがゆれています。タイミングをみて，飛びうつろう。



▲あまりためらっていると,時間のロスです

WALL

突然，天井から壁がゆっくりと落ちてきます。壁が上に上がりきったときに，通りましょう。

OPENandCLOSE

開閉する池や穴。もっとも狭くなったときに通りましょう。

前にレバーを下に下げれば，かんたんに降りれます。これを知らないと，後半は消せません。

2.バットを効率よくかわせ

バットは，一定の軌道を飛びます。上に上がるタイミングはいつも一緒なので，場所を覚えてかわします。

3.高得点を目指すゲーム進行

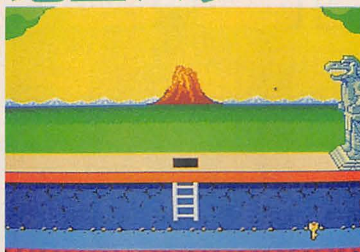
このゲームは，最終面を消すとゲーム・オーバーになります。つまり，取れる得点には限りがあるわけです。ハイスコアをねらうには，いかに各面で限界に近づくかが問題になってきます。

ところで，このゲームは，歩いていると1秒間に40点入ります。しかし，ジャンプしたり，立ち止まっていると得点は0です。よけいなジャンプはさけ，どんな場合でもレバーをはなしてはいけません。もし，止まらなければならないときでも，レバーを左右に振って点を稼ぎましょう。

また，各面に10個ずつ金かいがあるので，必ず取ること。タイムも増えるし，点も高くなります。

各ラウンド別テクニック

地上パターン



▲地上のパターンのカギのありか



▲ドォ〜ン！火山がふん火した

全部で32パターンあり，各パターンにそれぞれトラップがあります。これはいつやっても一諸（ランダム性はない）なので，パターンを作ってしまえば楽にクリアできます。

※点稼ぎへのこつ



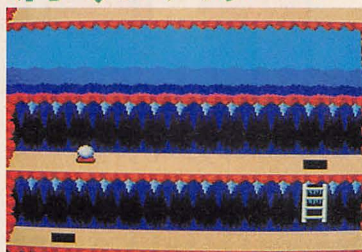
▲おやっ，そっちへ逃げるの？

丸太が転がってくるパターンでは，丸太は無視してすぐはしごを降りましょう。地下の宝も忘れないように。

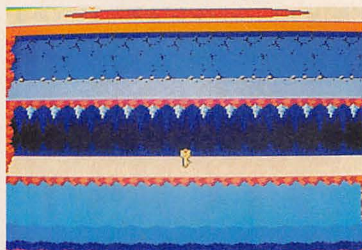
木から，木の実が落ちてくることがあります。この面は，すぐにクリアせずにしばらく待ってみましょう。宝がふってきます。この宝も，もちろん取ること。栗とリンゴは，穴の左。毛虫，どんぐりは穴の右側で待っていれば，すぐに取れますよ。



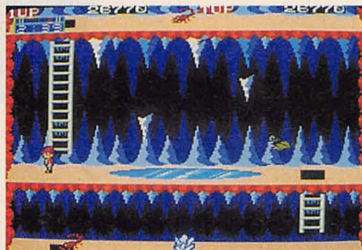
洞くつパターン



▼この面の宝物とカギの位置



地上のカギを取ると，洞くつまで落ちます。まず，つららが天井から降ってきます。かわすのは簡単ですが，下にアイスバーンがあったりすると，うまくよけられません。



▲まん中のアイスバーンに気をつけて



◀▼いろんなものが降ってくるけど,ねばっていれば宝も取れる



つららのタイミングをみてから，アイスバーンに乗ること。

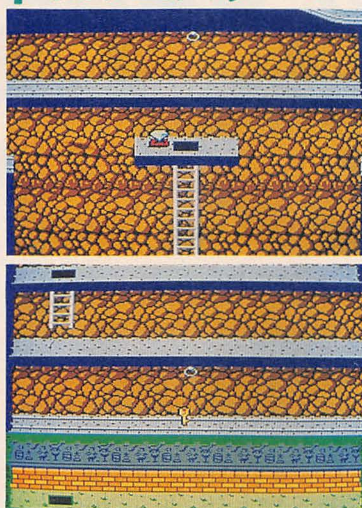
このパターンのどこかに，一つめの宝物があります。どこにあるかは，自分で探そう。何しろ，アドベンチャー・ゲームなのですから。宝物を取るとカギが現われます。これを取ればクリアだけど…。

がけのところで待っていると，反対側から風船が飛んできます。うまく使って反対に渡ってください。



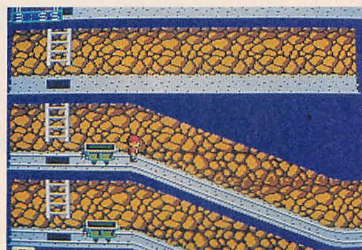
▲フワリ，フワリと簡単そうでムズカシイ！

トロッコパターン



▲この面の君の目標は，このニつ

このパターンの特徴は，トロッコにあります。はじめはどのトロッコに乗るか迷うでしょう。金かいを取るなら，一番上。宝物を取るなら，2番目か3番目です。宝物を取ると，洞くつ同様，カギが現れますよ。



▲どのトロッコに乗るべきか

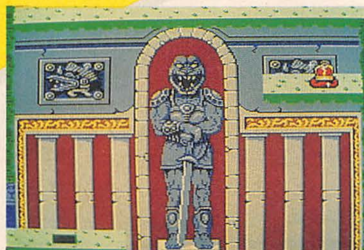
トロッコの上手な乗りかた

動いてるトロッコにのれないあなた！そういうあなたに送る，**"君もかんたんにトロッコにのれる法"**（!?）動いてるトロッコが向ってきたら，トロッコと同じ進行方向に歩きます。当然，追いつかれます。真うしろあたりにきたら，進行方向にジャンプ!! うーん，簡単だ…。

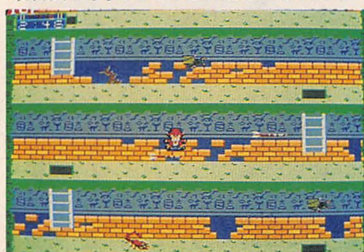


▲トロッコの面でスリリングなーしゅん！

最終パターン



最終面です。じっくりと研究してください



このパターンでは，コンティニュー・プレイができません。コンティニューに頼らず，自分でやるということ。この面については，自分でやりましょう！

㊙テクニック集

★はしごの下のサソリは恐くない

ハリーのいるほうへ向くサソリは，その段から上に上がる階段で待っています。すると，ハシゴの下でサソリがふるえたようになります。このとき下に降りると，サソ



リに当るようにみえますが，実は当らないで降りることができるのです。

★アイスバーンはすべって渡ろう

アイスバーンでは，操作が非常に難しいですね。そこで，あっという間にアイスバーンを抜けるテク。アイスバーンに向ってJUMPすると，ツーッとすべってあっという間に反対側についてしまいます。タイミングを誤ると死が待っているという，ちょっと恐しいテクでもあります。

★決死のダイビング

がけのふちから横へジャンプすると，なんと斜めに落ちていきます。これはコンピュータ版にもあるんですが，地面についても秒が減らないのが唯一の利点。使い道がないのが玉にキズ!?

★隠れキャラ



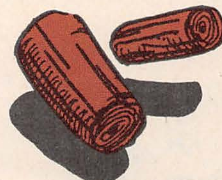


黄金バットとカップ。さて，どこにあるのかな？



▲泳ぎも達者なハリー

このゲームには，4種類の隠れキャラがあります。各パターン一つずつ，どれもハリーに有利になるものばかりです。どうやったら出るかは，自分で探そうね（くどいようですが，アドベンチャー・ゲームです）。



SPLENDOR BLAST

宇宙空間でくりひろげられる“スピード”，“アクション”。世紀のスペース・レースが今はじまる!!

by ALPHA電子

Writter by EXCHANGER

ゲームの内容

このゲームは六つのコースで展開されるスペース・レースです。

1)ST RACE…“EARTH COURSE”
2)ND RACE…“MOON COURSE”
3)RD RACE…“SOLAR COURSE”
4)TH RACE…“ANDOROMEDA COURSE”
5)TH RACE…“ORION COURSE”
6)TH RACE…“ALDHA COURSE”

これらの各コースは，(ORIONは除く)前半地上，後半宇宙空間で構成されています。

☆ —— ☆ —— ☆

各コースをエネルギが切れる前にゴールすること。ゴールすればつぎのレースへ出場できます。

コースには道がなく，左右どちらへも，どこまでも移動できます。

また，障害物がところどころにあり，接触した場合は爆発します。相手のレース機に接触した場合は，たがいにはじかれます。爆発した場合，エネルギは多めに減ります。

コース別攻略法

1.EARTH COURSE



エネルギ・マーク，ミサイル・マーク共にたくさん出現します。自機のスピードも遅いので，シールドを取ったら，スピードは，つねにあげておくこと。そうすれば，1位は確実。

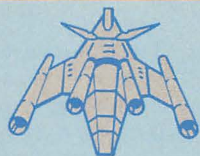
2.MOON COURSE

ターボを取ったら，ミサイルを活用して，進路を確保します。最初のうちは，スピードを出さずに，慣れてきたらスピードを下げずに行けば，1位は取れます。クラッシュせぬように，ミサイルを使いこなせば楽なコースです。

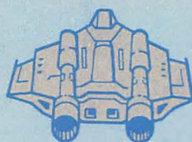




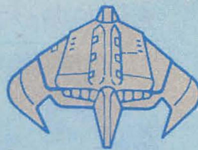
敵の種類とその動き SPLENDOR BLAST



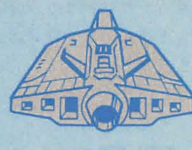
マイシップに関係なく障害物をよける



ある程度近づくと前方によってくる



横に移動しながら進む



ぬかれると前方へ出てじゃまをする

グレー系

3. SOLAR COURSE

サイドノズルはぜったい取らなければいけません。地上の炎にぶつからないようによければいいのですが，サイドノズルがないと難しくなります。後半の網目状のところへは入らないようにしましょう。エネルギをたくさん消費します。エネルギ・マークがたくさんでるので クリアは容易です。





4. ANDOROMEDA COURSE

このコース以降，エネルギ・マークがあまり出なくなります。場所を覚えて，確実に取ろう。パーツは，ターボ，シールドの順に出ます。はじめのターボを取ったら，スピードを落として，シールドを取るのにそなえましょう。シールドを取ったら，フルスピードで，つっこむこと。後半はミサイルを使わないとクリアできません。





5. ORION COURSE

このコースの特徴は，左右に動く障害物が出てくることで，この障害物をいかにかわすかがポイントです。障害物は一定の速度と一定のフォーメーションで，一定方向に動いています。抜けられる間をさがし，横に動きながら抜けましょう。サイドノズル，シールドが出てくる直前に死ぬと，パーツは二度と取れません。これは，パーツを取る範囲が非常にせまいので，一度，爆発すると，パーツは範囲の外に出てしまうからです。そのため，“NEAR SHIELD”の文字が出たら，絶対，障害物に当たらないようにしましょう。

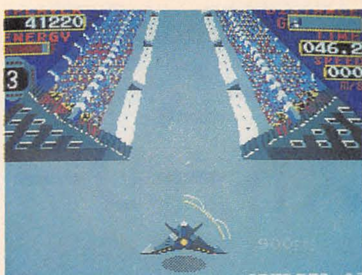




6. ALPHA COURSE

とてもきれいな景色の，水色の宇宙です。このコースは自分で開拓してください。



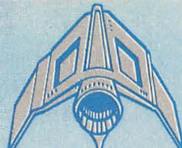




真横から体当りしてくる



前方にいていきなりスピード・ダウン



後方から出現前方に出てスピード・ダウン

注意点

宇宙の後半に出てくるモンスターに食いつかれると，スピードが遅くなってしまいます。つかまってしまったら，レバーを振って落とそう。

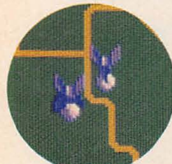


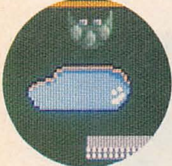
■各種パーツとボーナスについては，218ページで紹介しています。

TwinBee

奇想天外!!ふたりの，みらくるシューティング・ゲーム

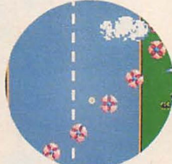
▼▶第5ステージの登場キャラ。いろいろあるネ!!

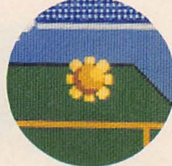

▲アイリス


▲えんどうまめ


▲食虫植物


▲ツリガネソウ


▲バ　ラ


▲ヒマワリ

by Konami　　written by 西千葉由起

ツインビーは，地上攻撃と空中攻撃で敵を倒す興奮と，コミカルなキャラクターの登場で，思わず笑ってしまう新しい感覚のゲームです。

2機が合体すれば，パワーアップできるので，2人同時プレーは1人でやるのとはちがった遊びかたができます。

そのためには，2人の協力が絶対必要。コミュニケーションをはぐくむのには，もってこいのゲームといえます。君も，女の子と2人でゲーム屋さんにかけこもう!!

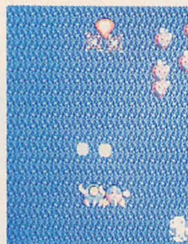
そして，もし女の子が君より早く全滅してしまっても，君の持ち機からプレゼントすることができます。君のやさしさを示すチャンス!?

ゲームストーリー

スパイス大王を倒せ!!

ある日突然，平和なドンブリ島にスパイス大王率いる軍隊が現れ，島を占領してしまいました。そこでの島のはずれに住む科学者シナモン博士は，島の平和を取りもどすためにユニークな戦闘機をつくり，2人の息子に乗りこませます。Twin Bee・Win Bee の二つが，大王の軍隊に立ち向かっていくのです。

さあ，2機の合体フォーメーションでパワーアップし，スパイス大王をやっつけろ!!


▲合体!! 2人で協力すれば百万馬力

HOW TO PLAY

操作方法

8方向レバーでツインビーまたはウインビーを操作。GUNボタンで空中の敵を攻撃し，BOMBボタンで地上の敵を撃破します。


◀モグラ


▶FET

BELL

雲の中にはベルが隠されています。雲を撃ってベルを飛び出させましょう。ベルをとると，ベルの色によって異なったパワーアップをします。何回か撃つと，ベルの色が変化していきますから，自分の欲しい色になったらベルを取ってください。

ベルの色は全部で5種類
上手に色を変えて取ろう。

黄	(ベル)	…ボーナス・連続してとれば高得点
赤	(ベル)	…バリア装着
青	(ベル)	…スピード・アップ
ミドリ	(ベル)	…分身の術
白	(ベル)	…ツイン砲にパワーアップ

BOSS

各ステージの最後に出てくるボスを破壊すると，つぎのステージに進むことができます。



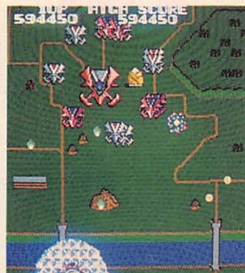
《第1ステージ》オニオンヘッド将軍の率いるベジタブル軍との海岸線での戦闘



《第2ステージ》パラレルディッシュ将軍の率いるテーブルウエア軍との山間部での戦闘



《第3ステージ》タイガーシャーク将軍の率いるアニマル軍との火山地帯での戦闘



《第4ステージ》クローデバイス率いるステイショネリー軍との民間飛行場での戦闘



《第5ステージ》スパイス大王率いるフラワーC軍との海上から渓谷での戦闘

撃てば楽しい地上キャラ

地上の敵を撃破すると，フルーツやベルや星に変化します。上を通過して，取ってください。

フルーツはボーナス点(50, 100, 200)。ベルは，自機が前方3方向2連射に変身。2個めを取ると，ボールが出現します。このボールは，画面をハネ回って敵をやっつけてくれます。星は，画面上にある空中の敵を，全滅させてくれます。



▲フルーツに変身



▲星



▲ベル



▲ハネ回るボール

注意一秒ケガ??

手をやられると，BOMBが撃てなくなり，地上の敵をやっつけることができなくなります。パートナーとの横ドッキングもやりにくくなるので注意しましょう。

万一，両手がやられたなら，救急車が出てきます。うまく合体して，手を直してもらってください。



◀救急車にドッキングせよ

HOW TO WIN



ツイン砲（白色ベル）を取ることは，まず最低条件。青色ベル（スピード・アップ）も，最低1個は取ってください。

★★★★★★★★★★

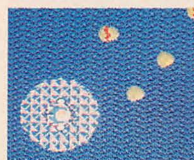


点数をかせぐなら，緑色のベルも取って分身してください。安全に，先のステージに進むためには赤色ベルのバリアが必要です。

★★★★★★★★★★



▲分身も弾を撃つことができる



◀バリアは時間がたつと減少



空中の敵よりも，できるだけ地上の敵を積極的に攻撃。フルーツを取って，ボールを活やくさせましょう。

★★★★★★★★★★



あとは，地上の敵からの弾に気をつけながら，黄色のベルを取り続けましょう。最高の1万点を取り続けると，ものすごいペースでスコアが伸びていきます。



◀ボーナスを取って，目指せハイスコア！



2人プレーならドッキングをフルに活用。もう，こわいものはありません。

● ● ● ● ●



▲上下にドッキングでパワーアップ攻撃



▲手をつないでハート型バクダン



▲ユニークなタケノコのキャラクタ



▲ベルは取らないとハチに変身してしまう



チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム

「はーりぃふぉっくす」

by マイクロキャビン

written by 山下 章

ただいま〜〜〜！ 行ってきましたョ，アメリカ西海岸!! とにかく最高でした！ ロスの町並み，サンフランシスコのケーブル・カー……。ディズニーランドでは，なんと30周年記念のクジに当たってしまい，豪華な賞品をもらっちゃいました（夢みたい♡）。特に印象深かったのはグランド・キャニオン。あの景色を見た瞬間に，ボクはもっと大きく生きようと心に誓ってしまいました。これからのボクの変ぼうに，期待していてください。

帰国後，ベーマガ編集部にて

山下：Hello！（思わず英語が出てしまう）

一同：お帰りなさーい，おみやげは？

山下：（なんだこの出迎えかたは！）

えーと，このクッキーが編集部へのおみやげです。

つぐ美：ワー，どうもありがとう（素直♡）。

影：エッ，私個人のはないの？残念！（欲ばり！）

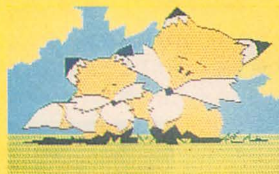
編集長：ワー，こんなすごいおみやげ初めて見た！

イヤー，うれしいなぁー（絶句……）。

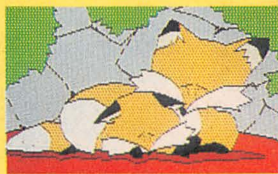
さて本題に入ろう。今月のソフトはマイクロキャビン社の「はーりぃ・ふぉっくす」だ。このソフトは，マイクロキャビン社主催の，第1回アドベンチャー・ゲーム・コンテスト・ストーリー部門受賞作。それだけにストーリーはしっかりしているし，ほのぼのとしたメルヘンタッチのグラフィックが実にかわいらしい。最近発売されたアドベンチャー・ゲームの中でも，トップクラスの作品といえるだろう。このソフト，PC−6001mkII／SR用（テープ版 4,200円），PC−8801/mkII/SR用（ディスク版7,800円），PC−9801F用（2DD，2HD版7,800円）が発売されており，FM−7用は現在開発中とのことだ。

P.S. 私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!! （協力：小野寺良之）

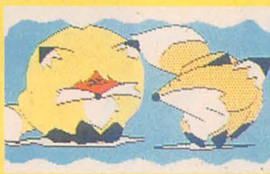
ストーリー



昔，ロムスの森というところに，大変仲のいい親子ギツネがいました。



あるとき，子ギツネが，ロムス病というとても恐ろしい病気にかかってしまいました。



母ギツネは，昔おばあさんギツネから聞きました。『ロムス病は，リール神社の「アブラアゲ」を食べさせれば治る。』



わが子の命を救うため，母ギツネは自分の身にふりかかるだろう危険もかえりみず，果てしない旅へと出発したのです。



スタート地点には，かわいいリスくんがいる。キミはキツネのお母さん。だから，動物と話をすることもできちゃうんだ。「シビルの村にリール神社があるヨ。」と彼はキミに教えてくれる。



木の幹に，オフダがはりつけられている。オフダといえば思い出されるのは，だいぶ前に紹介した「ジャングルアドベンチャー」のおみくじ。あのときは，ドラゴンの弱点を知ることができたっけ。このオフダは，いったい何のごりやくがあるんだろうか？





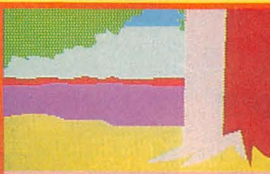
ロムスの森の中には，もちろんイノシシのような凶暴な動物だって住んでいる。こういうヤツには，ヘタにかかわりあわないほうがいい。よく言うでしょ，「さわらぬ神にたたりなし」って。



このゲームの中には，こういうお地蔵さんがいくつも出てくる。彼らにはどんなナゾがかくされているんだろうか？ 話しかけても何も答えてくれないし，おそなえをあげることもできそうにない。



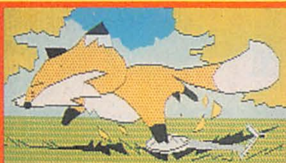
赤い目をしたウサギさん。とりあえず，彼には話しかけてみよう。「クストの山で迷わないようにネ。」と貴重な忠告をしてくれる。アドベンチャー・ゲームでは，こうやって情報を収集するのが基本なのダ。



ここがこのゲーム第1の難関，赤い沼。キミはキツネだから，とうてい泳いで渡るなんてことはできそうもない。では，どうやって…？ 詳しく知りたい人は，先月号の「レスキュー・アドベンチャー・ゲーム」のコーナーを見てね。



続いて登場してくるのは，タヌキくん。人をばかすのが上手な彼だから，教えてくれることもあまり信用しないほうがいいかも。何回か話しかけてみるのもよし，無視するのもよし，××してどかしちゃうのもよし……。



森の中には，キミの行く手をはばもうとするワナがいくつも仕かけられている。そのうちのひとつが，この写真。このワナをふせぐことはできないから，近づかないようにするのがベスト。





森の東のほうにある大きな花も，なかなかのくせ者。うっかり△△すると，とんでもない目にあってしまう。まったく，あのタヌキくんにはつくづくお礼を言いたいねえ。



もしキミがこの冒険中に殺されてしまうと，写真のような画面でGAME OVERとなってしまう。1度や2度失敗したからって，あきらめちゃいけない。子ギツネを助けるまでは何度もトライするだけだ！



おやおや，こんなところにもお地蔵さんが。ここにも何か仕かけがあるのだろうか？キミの注意力の問題ですネ。

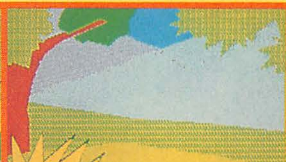


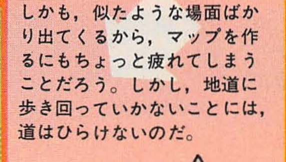
そして，これがロムスの森の最後の部分。話は変わるけど，このゲームのグラフィックは，高速でなんとも気持ちがいいねえ(PC88版)。写真撮影も何とたったの20分で終わっちゃったもの。これからのアドベンチャー・ゲームはこうでなくちゃいけません。



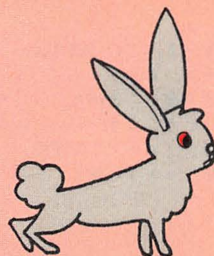
クストの山

いよいよクストの山にやってきた。このゲームは，こうやってパートごとに分かれるのがオモシロイ。森，山，村，峠，町――物語は，この順序で展開していく。





ロムスの森のウサギさんに聞いたとおり，ここクストの山は迷路のようになっている。しかも，似たような場面ばかり出てくるから，マップを作るにもちょっと疲れてしまうことだろう。しかし，地道に歩き回っていかないことには，道はひらけないのだ。



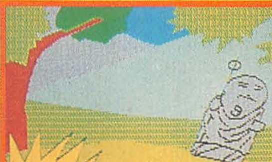


ウギャーッ，クマの家だったんだ!! 「なんか用でもあるのか？」とスゴんでいるクマさんには，うかつな行動はとれない。洞窟の奥には，何か秘密がありそうなのだが……。





オヤ，ガケっぷちに洞窟があるゾ。もちろん中へ入ってみるしかない。こういうときに憶病になったらダメ。アドベンチャーの世界では，いつも積極的に行動しなくっちゃ。



ところで，かなりデキのいいこのゲームだけど，ゆいいつの欠点はセーブ方法（PC88版)。いちいちディスケットを抜きかえなくちゃならなくて，めんどうだし，1か所でしかセーブできないというのも不便だ。もうひと工夫ほしかったね。



山の中には，銃を持って歩き回っている猟師もいる。エモノにされちゃかなわないから，退散，退散…。でも，近づいていっても何も反応を示さないのはナゼだろう？ よーく,人間を観察してごらん。



この山の主とも思える不良のオサルさんがいる。話しかけると,「まあ，こっちさ来て一服しねえか？」となまりのある言葉で返事をしてくれる。キミには，こんなところで時間を浪費しているヒマはないはずだ。先へどんどん進むべし。



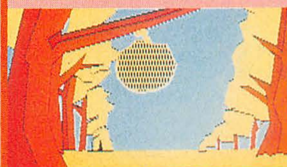
リエジの林

第3のパート，リエジの林へやってきた。ここがちょうど，このゲームのまん中にあたる。まずは落ちている物を拾って，先へ進んでいってみよう。



　このゲームの便利なところは，移動がすべて↑や→のカーソル・キーでできちゃうってこと。さらに，自分が移動可能な方向が画面右上に示されているから，いっそうプレイ時間が短縮できるんだ。

　ヒェーッ，ハチの巣だ！　キツネといえども，ハチには弱い。ましてや，大群になんか襲われてしまったら，水の中に飛びこみでもしないかぎり助かる道はないだろう。





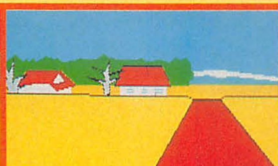
　道のまん中に，コワそうな犬がねっころがっていて，先へ進むことができない。だけど，犬といえば，もうキミの頭の中にひらめくものがあるはず。そう，アレを使えばいいんだヨ。



　昔はやった『ジャングル大帝レオ』(知ってる？）にも出てきそうな，勇ましいシカがキミの目の前に現れる。彼もまた，このあとの冒険でとても役に立つことをキミに教えてくれるんだ。

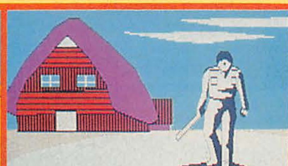


　リエジの林での最後の難関が，このヘビだ。話を聞いてみると,「ボクはリエジの主だゾ。神様の使いだゾ」といばりくさっている。ホントに神様の使いならば，それなりの恩恵をもたらしてくれてもいいのだが……。



シビルの村

　林を抜けて，シビルの村に到着。村というだけあって，ここには人間が住んでいるので要注意。動物の立場になってみて，初めてわかる人間のおそろしさ!!



　オッと，そう言ってるそばから，さっそく人間様のおでましだ。今度は，クストの山のときのようにはいかないゾ。ちょっと機転をきかせないとダメだ。だけど，人間っていうのは，本当にオソロシイ生き物なんですねェ。



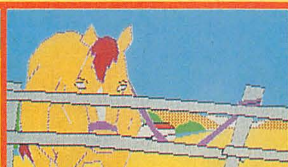


　エート，この場面では——エート，エート……。(しまった！　書くことがなくなった！　どうしよう〜〜。エーイ，適当に。）エー，この場面では，絵をしっかりと見てください。

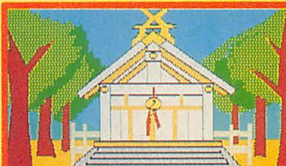


　しまった！　オオカミと出会ってしまった!!　人間にさえおそれられているオオカミに，キツネのキミが立ちむかっていけるわけはない。まあ出会ってしまったら，運が悪かったと思ってあきらめてくれ。

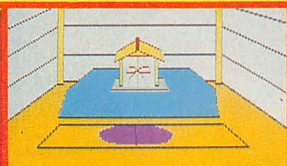




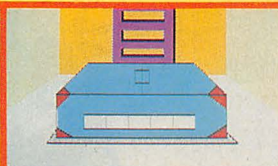
　柵につながれている馬がいる。同じ動物のよしみ，助け出してやろう。弱い動物たちで一致団結して，人間に対抗しなくっちゃね。それにここはアドベンチャーの世界，助けてやればいいことがきっとあるヨ。

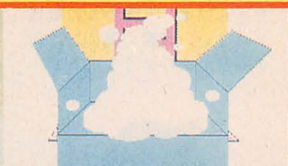


　ヤッタ！　ついに目的のリール神社に到着！　この中にロムス病を治せるというアブラアゲがあるのだ。でも神社の中へ入るには，ひと工夫が必要。キミは，どこかで入口の開けかたを学んできているかな？

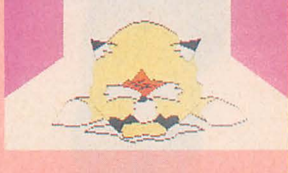


　神社の中へ入れたとしても，ここがまたムズカシイ。さて，この場面で何をしたらいいんだろう？　床に見えるすき間がどうにも気がかりだが，かなり発想の柔軟性が要求される場面だ。





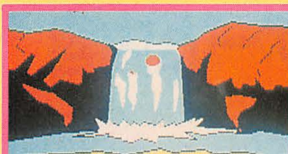
　この三つの場面については，あえて何もいいません。キミが自分の手で確認してみてね。



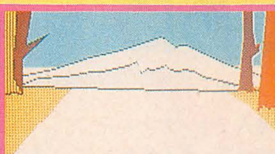


目的のアブラアゲを手に入れたら，いよいよ，いとしのわが子のいる病院へむけてスタートだ。ここまでくれば，ゴールはもうすぐ。気をひきしめてガンバッて。



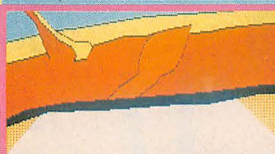


ザーッ，ザーッと大きな音が聞こえてきた。このバース峠最大の難関が，滝の場面なんだ。滝つぼにのみこまれてしまったら，キミの体はコッパミジン！　いい案もなかなか思い浮かばないけど，引き返すしかないのだろうか…？



バース峠

シビルの村とシタンの町との境にある，バース峠へとさしかかった。キツネのキミには，こんな山道はお茶の子サイサイ。アブラアゲを落とさないようにHurry, Fox!!



もう一方の洞窟へ入ると，大木がキミの行く手をはばんでくる。ジャンプが苦手なキミは，大木を飛び越えて進んでいくわけにもいかない。ここはけっこうムズカシイぞ。キミの実力が問われる場面だ。



ふた手に分かれた洞窟の一方へ入ると，そこはまたもやクマさんの家。さっきと同じ手は通用しないようだ。ここでは，キミの人格が試されます。



木の穴の中にフクロウがかくれている。いつものように彼に話しかけるけど，フクロウくんはわけのわからないことを言うばかり。助けてと言われても，どうやって助けてやったらいいんだろう。

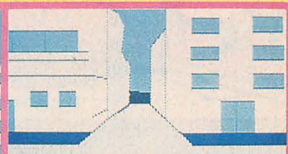


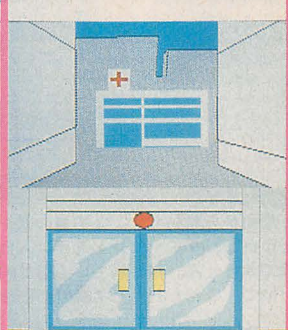
シタンの町

いよいよ，ゲームもエンディング近し。最終目的地のシタンの町にやってきた。この町には二つの商店街があるから，病院を探すときにはまちがえないようにね。



ここがうわさのナート街。この街は迷路になっていて，抜け出すことは不可能に近い。もし，この街から抜け出られた人がいたら，その方法を書いてぜひボクにご一報ください。名前を誌上に掲載させていただきます。

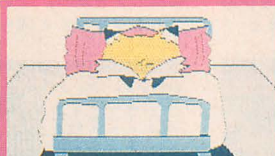




こっちが健康的なモール街。もはや道は一直線なので，素直に進んでいけばいいだろう。すぐに病院は見つかるけれど中へ入るためには，××しなくちゃならない。今まで通ってきた道のりをよく思い出してごらん。



※マイクロキャビンより，「はーりぃ・ふぉっくす」のソフト・プレゼントがあります。PC-6001mkII/SR用(テープ版)，PC-8801/mkII/SR用(ディスク版)，PC-9801F用(2DD版)で，各機種3本ずつです。ご希望のかたは，ベーマガ編集部の「マイクロキャビン・ソフトプレゼント」係まで。



数々の苦難を乗り越えて，ついにわが子とご対面！　急いだかいあって，どうやら間に合ったようだ。この場面でキミのやることはただひとつ。感動のフィナーレを心ゆくまで楽しんでみてね。

CHAMPION★BOULDER DASH

by コンプティーク　written by 手塚 一郎



はじめに

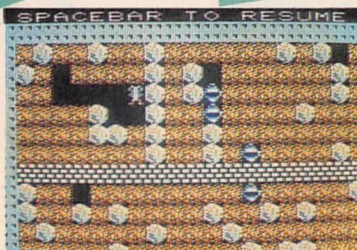
穴掘りの名人“ロックフォード”をあやつって，ダイヤモンドをほら穴から見つけだしてください。上下左右にスクロールする広いほら穴が，なんと16種類も用意されています。すさまじい音とともに落下する岩をこわがらずに，知力と体力の限界にチャレンジしよう！

ご存じアップル・ソフトの移植ものですが，“チャンピオン”とつくだけあってムズカシイ!! 画面も，ホンモノに近いよい出来です。

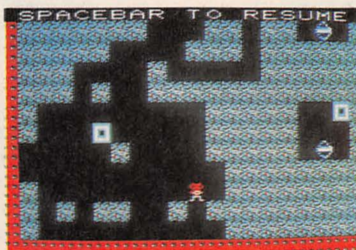
ゲーム内容

テンキーの[8][2][4][6]でロックフォードを上下左右に操作し，各面によって決められた数のダイヤモンドを集めるのが，あなたの目的です。ダイヤモンドを集め終わるとどこかに出口が開くので，脱出してください。

ほら穴の中には多くの岩があり，その下の土を掘ると，下へ落ちてしまいます。ヘタをすると自分がつぶされたり，岩で通路をふさがれたりしますから，頭を使わなくてはならないところです。さらに，岩が2個以上積まれている場所や，壁の上にある岩はもともと安定が悪いので，横の土を掘っただけで岩がくずれてきたりもします。実際にゲームをするとわかりますが，実によく練られた奥の深いゲームなのです。もちろん頭を使うだけでなく，岩で敵をつぶしたり，ダイヤモンドを守っている敵をおびきよせたりというテクニックが必要な面もあります。さらに画面が進むと，ダイヤモンドのない面があったりもします。どこにダイヤモンドが隠されているのでしょう？このゲームでは，アドベンチャー・ゲームの要素も含まれているのです。答は，あなたがバルダーダッシュをプレイして見つけだしてください。



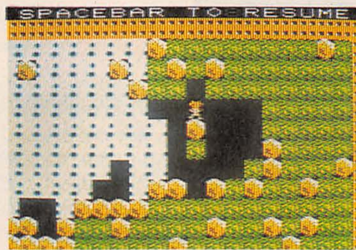
▲最初から難関です。この岩の壁を乗りこえないと，ダイヤモンドを手に入れることはできません。積まれている岩は安定が悪いので，これを利用して横の土を掘ると…



▲この四角いキャラクターは，ファイヤー・フライです。こいつは左側の土をつたって移動しますから，土をうまく掘れば同じところをグルグルと回らせることもできます



▲白い色をしたアメーバは，岩で囲むとダイヤモンドになります。岩は，横に何もないときは反対側から押すことができるのでうまく使ってください



▲アメーバは，そのままにしておくとどんどん増えてしまいます。一定の数まで増えると今度は岩になってしまいます。さあ，よーく考えて，これを防いでください



▲チョウのような，バタフライという敵も出てきます。こいつとアメーバをぶつけると，ダイヤモンドに早変わり！コツは，バタフライをうまく誘いこむことです

「チャンピオンバルダーダッシュ」は，ＰＣ－8801版も発売されています。どちらもテープ版4,800円。ＤＩＳＫ版6,800円です。
お問い合わせ先：〒102 東京都千代田区隼町３－19清水ビル４Ｆ（株)コンプティーク「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

King's VALLEY
©KONAMI 1985
PUSH SPACE KEY



注目パソコン・ソフトコーナーfor MSX

王家の谷

by Konami　Written by ういぐるわーと

ストーリー

エジプト史上もっとも栄えた新王国時代。国王たちは，豪華な埋そう品の盗掘を防ぐため，人里はなれた山の中に秘かに墓を造った。墓はどれも，ガケを深く掘った横穴式で，王のミイラは主室の一段ひくい場所におかれた石棺におさめられた。この「王家の谷」は，歴代の国王たちの安眠の地となった。だが，人々の願いにもかかわらず，ツタンカーメン以外の全ての墓は盗掘され，大部分は廃墟と化していったのだ。

しかし盗人たちをさけて，秘かにほかに移された何人かの国王のミイラは，3400年間，神の国“太陽”へ導くといわれる秘宝珠(ひほうじゅ)を守り続けていたのである。

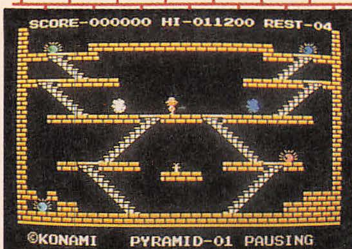
この秘宝珠を求めて，いま一人の男が王家の谷へと向かった。英国マンチェスター生まれの冒険家ビックである。はたして彼は，古代エジプト文明を結集した石宝の謎とミイラ男たちの呪いを解き，封じ込められた秘宝珠をぶじに手に入れることができるのだろうか。

遊びかた

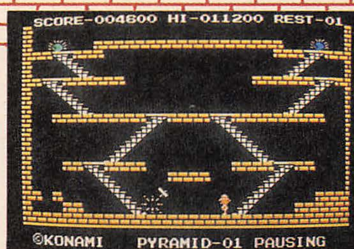
カーソル・キー（ジョイ・スティック）で，ビックを操作します。スペース・キー（ジョイ・スティックのボタン）を押すと，何も持ってないときはジャンプ，つるはしを持っているときは穴を掘り，剣を持っているときは剣を投げます。階段を使うときは，ビックをナナメに操作すればうまくいきます。ミイラ男たちから逃げて秘宝珠を全て手に入れると，つぎの面への出口が現れます。

このゲームのおもしろいところは？

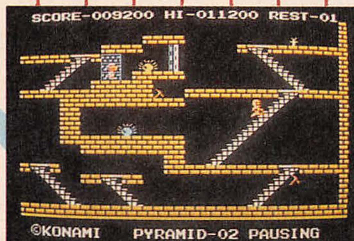
このゲームでは，つるはし1個につき1回しか穴が掘れません。どのように掘ったら秘宝珠が取れるのか，頭が痛くなるような面もあります。また，剣やつるはしを持っているとジャンプができませんから，一度剣を取っておいて，近くに置いておくなど，作戦も必要です。ゲームセンターにあってもおかしくないぐらいのゲームといえるでしょう。MSXの価値をまた一つ上げたといえるソフトです。



▲ゲーム・スタート。ミイラ男は，出現する前にケムリのようなものを出します。これが見えたら，近くへ行かないほうがよいでしょう



▲剣を取ったら，ミイラ男なんか恐くない。スペース・キーを押して剣を投げればこのとおり。少しするとミイラ男はやられたところから復活するので，殺す場所も考えて



▲回転ドアは青い色のほうからしか押せません。使うときは，要注意。右にいるオレンジ色のミイラ男は，階段を昇るのが非常に速いので，追いつかれないように



▲壁がシャッターのように下がってくる面もあります。ヘタをすると，写真のように閉じこめられてしまったり…。何度も遊んでその場所を暗記してしまうしかないでしょう



▲秘宝珠を全部集めると出口が現れますが，この面では出口が二つも！出口を間違えると前の面へ戻ってしまいます。出口を開くには，横のレバーの下でジャンプします

このソフト購入に関するお問い合わせは…〒102 東京都千代田区九段南2丁目3－14　コナミ(株)「マイコンBASICマガジン」係



注目パソコン・ソフトコーナー

HYDLIDE

by T&E

HOW TO WIN

HYDLIDEとは

妖精の住む王国「フェアリーランド」の宮殿から，ある不思議な力を持った宝石の一つが盗まれてしまいました。数が足りなくなった宝石は，その輝きが鈍くなってしまい，ついに宝石の力によって封印されていた悪魔「バラリス」が活動を始めてしまったのです。

今や，フェアリーランドはバラリスによって崩壊し，プリンセス「アン」も妖精に姿を変えられてしまいました。バラリスは国のあちこちに怪物を放ち，人々の心を恐怖と絶望が支配したのです。

この悪魔のしわざに耐えかね，王国の復興を願ってたちあがった，一人の勇かんな若者がいます。彼の名はジム。そして，彼はあなた自身なのです——。

「ハイドライド」は，アクティブ・ロール・プレイング・ゲーム。ジムが王国の果てで怪物に襲われて壮絶な最期をとげるかはたまた見事にプリンセスを救い出すことができるか，すべてはあなたの腕前にかかっているのです。その場，その場でじっくり考えて，ジムの成長をはかってやらなくてはいけません。

MSX FM ユーザーもおまたせ!

すでにPC-8801，X1，PC-6001mkIIシリーズで大好評のこのゲーム。ついにMSX版，FM－7／77版が発売されることになりました。MSX版は32Kバイト用。はっきり言って，グラフィックもスピードも，すばらしいできばえのソフトです。画面は，上下左右のスクロール型画面切り換えなので，目が疲れず，リアルタイム性も損なわれません。FM－7／77版では，なんと隠れキャラクタも入っているということです。

さて，今回はMSX版でのゲーム展開と，アドバイスをおとどけしましょう。

ハイドライド機種対応表

PC-8801/mkII/SR	5FD
X-1/C/ターボ	TAPE
X-1ターボ	5FD
PC-6001mkII/6601/SR	TAPE
PC-6601	3.5″1D
PC-6601SR	3.5″1DD
MSX-32KB(4月末予定)	TAPE
FM-7/NEW7/77(4月末予定)	TAPE/5FD/3.5FD

(TAPE：￥4,800　DISK：￥6,800)

まず，EXP（経験値）を上げなければ話になりません。スライムやコボルドなど，弱いモンスターからやっつけて，EXPを上げていってください。それから，LIFE(生命力)のメータも見なければダメです。このメータが0になるとジムは死んでしまうので，少しでもダメージを受けてしまったら敵のいないところへ急いでいき，LIFEメータが回復するまで待ちましょう。

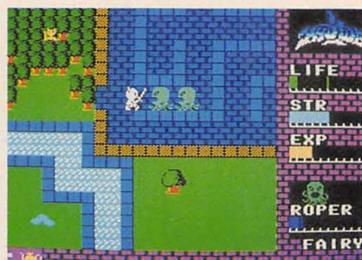
EXPが上がってきたら，フェアリーランドを歩きまわってみてください。あなたは宝箱を三つ見つけたはずです。一つは墓場でゾンビに守られて，そしてもう一つは堀の近くです。墓場にあるほうはカギがかかっているので，カギを見つけてこなければいけません。堀の近くにある宝箱には，十字架が入っています。

いろいろな武器や宝物を手に入れるには，ダンジョン（地下迷宮）に行かなくては。でも，どのダンジョンに行ってもいいわけではありません。もし真っ暗なダンジョンなら，「永遠のランプ」を別の場所で見つけなければいけませんし，強い敵がいるなら「正義の盾」や「勇者の剣」が必要なのです。大サービスして教えてしまうと，「永遠のランプ」は，教会でバンパイア(吸血鬼)が隠しています。

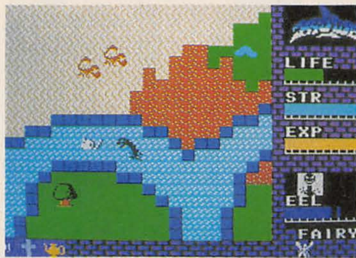
最後に，3人の妖精についてですが，多くの人が「妖精が2人見つかったんだけど残りの1人が見つからない。」と悩んでいます。たしかに，最初の2人は木に体当たりすればOKなので，偶然でも見つけられます。では最後の1人は，どこにいるのでしょうか？答は「ウィザード(魔法使い)の魔法によって捕まっている」です。それでは魔法使いを倒せばいいのかというと，それだけではダメ。重要なのは，魔力を弱めることなのです。魔力は，ジムに対して使うごとに弱まってくるので，これをうまく利用してください。



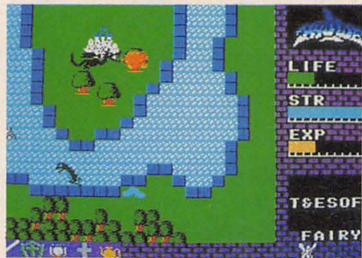
▲墓場に宝箱があるけど，カギを持ってないので開けられません。ナナメ上にはゾンビが2匹，気をつけて！



▲迷宮の中でローパーと戦うジム。でも，迷宮内部に入らずに，入口付近を通りかかった敵を外からやっつけるほうが安全です



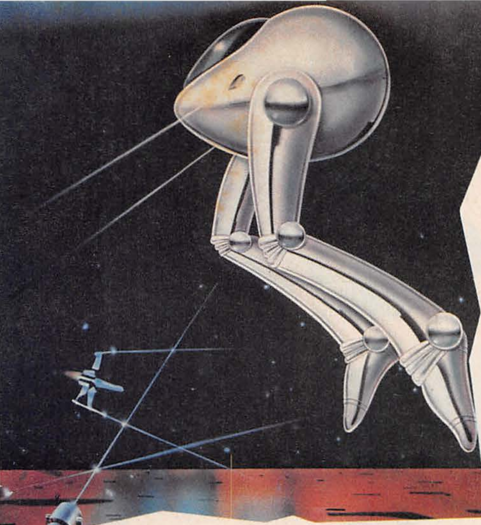
▲堀の中に人食いうなぎのイールが現れた。水の中に入っていると体力を使うので，ムダな戦いはしないほうがいいでしょう

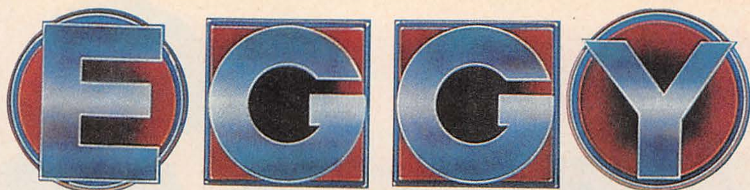


▲城の番人のドラゴンがいる。こいつを倒すには，LIFEメータに気をつけながら，何回もアタックをくり返すしかありません

※FM，MSX版「ハイドライド」の発売を記念して，T&Eから，ソフトとTシャツのプレゼントがあります。くわしくは，本誌 219ページをご覧ください。

注目パソコン・ソフトコーナー for X1





by ボーステック　written by 手塚 一郎

How To PLAY

ボディーアーマー「エナ」を，テンキーの②④⑥⑧で動かします。地上では④⑥で左右に移動し，②でしゃがみます。空中では②④⑥⑧で自由に移動できますが，空中に飛び出すときには一回しゃがんで反動をつけなければならないので，注意してください。また，空中を飛んでいるときは，スペース・キーで爆弾を落すことができます。

ストーリー

2039年，地球とガプスとは，全面宇宙戦争に突入した。戦況は五分五分だが，長期戦にもつれ込むと，資源の少ない我々連合軍の敗戦は目に見えている。

早期決着のためには，最前線である惑星エギーに前線基地を作り，ガプスに総攻撃をかけるしか方法はない。しかし，敵もさるものながら，すでにエギーに前線基地を作り始めていた。

ガプスはエギーを支配下に収めるために，その住人達に永遠の命を与えた。つまり，彼らは一度死ぬと不思議な力を得て，強じんなアーマロイドに変身するのだ。

そこで君の使命は，我々が新たに開発した空を自由に飛ぶことのできるボディーアーマーを着用し，パラシュートで落下する物資を受け取ってエギーに前線基地を作り上げ，我々を勝利へと導びくことなのだ。

キャラクター紹介

	ボディーアーマー「**エナ**」。君が操作するキャラクターで，地上と空中を自由に動く
	浮動戦車「**ゴーザ**」。文字どおり，地上付近を浮動しながら攻撃してくる
	エギー星「**ミミア人**」。地上をウロウロしているだけだが，攻撃するとゾルムとなる
	アーマロイド「**ゾルム**」。地上にいる「エナ」に体当りしてくる。注意せよ！
	前線基地建設用物資。この物資を回収することが目的だが，深追いは危険

この他にも、空中で分散して地上を攻撃するミサイル「**ボスカ**」や、自ら移動、攻撃してくる地雷の「**デッジ**」、ガプス空艦部隊の戦闘機「**エキュスーダ**」など数多くのキャラクターが登場します。



▲ゾルムとミミア人を飛びこそうとするエナ。エネルギーは時間とともに減っていきますが，敵の攻撃や体当りを受けるともっと多く減ってしまうので，注意してください



▲減ってしまったエネルギーを増やすには，ゾルムに爆弾を1発だけ当てましょう。色が赤く変って動きが止まるので，これに体当りすればエネルギーが50増えます

最後に

ボディーアーマー「エナ」の動きが非常にリアルで，見ているだけでも楽しめるゲームです。対応機種も多いので，読者のみなさんもぜひ遊んでみてください。



▲ミミア人を攻撃すると，ゾルムに変身してしまいます。各面をクリアしたときに(取った物資の数)×(ミミア人の残りの数) ×100点のボーナスが入りますから，高得点のためには，ミミア人を殺してはいけません



▲突然，分散ミサイルボスカが飛んできた！でも，画面の上のほうにいれば，簡単によけられます。地上には移動地雷デッジも現れた。気をぬかないように！



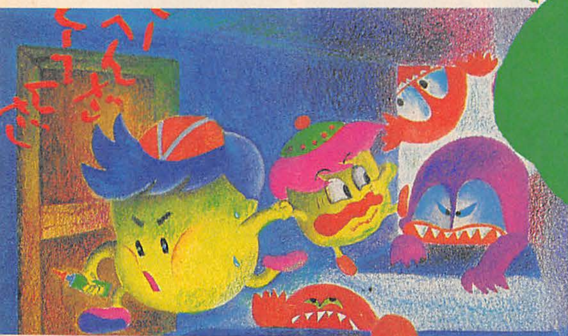
▲ついに，ガプス空艦部隊の戦闘機エキュスーダ登場！これは地上攻撃しかできないので，空中へ逃げましょう。地上でウロウロしていると，写真のようにやられてしまいます

「ＥＧＧＹ」は，Ｘ１用テープ版4,200円。Ｘ１/Ｄ３″ ２Ｄ版6,200円。Ｘ１ターボ5″２Ｄ版6,200円。ＰＣ－6001/mkIIテープ版4,200円で発売中です。ＰＣ－8801/mkII，ＦＭ－７/77用も発売の予定があります。

お問い合わせ先：〒107 東京都港区南青山５－12－３－204　ボーステック(株)「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

恐怖のどんでん返し!!
コンストラクション機能装備

ぐるっぺ



一気!! 300面

by SPS for X1 MZ-2000 MZ-2200
Written by 手塚一郎

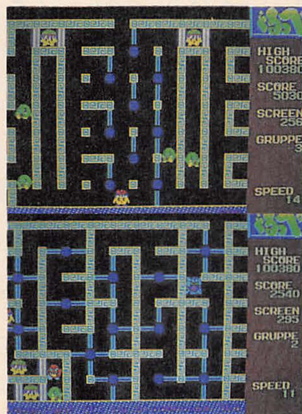
「ぐるっぺ」と「ぱすた君」は，いつものように二人なかよく遊んでいました。ところが，太り気味の「ぱすた君」，勢いあまって穴に落ち，地下の仕事人集団につかまってしまいます。さあ，「ぐるっぺ」を上手にあやつって地下に潜り，「ぱすた君」を救い出してください。

このゲームのおもしろいところは？

キー操作は，テンキーとスペース・キーのみと単純なのですが，要領を覚えないとうまく移動できないところがあります。それから，回転ドアがある迷路からぱすた君を脱出させるだけでも十分に難しいのに，それに加えてたくさんの敵がいるので「本当にこの面をクリアできるの？」と，思ったりもします。とても難しいゲームなのですが，それだけにアキることがありません。それは，遊べば遊ぶほど謎が解けていくこと，自分の遊びたい面からスタートできるということに理由があるようです。また，このゲームの画面数は何と300もあるのですが，さらに自分だけの面を作ることのできるコンストラクションも付いているのです。これを使って，難しい面を作って友達を困らせてみたり，このゲームを作った会社の「SPS」に送ったり（SPSが面白いと思ったら何かプレゼントしてくれるそうです!）するのも楽しいでしょう。

必勝法

まず，ぱすた君の脱出する道を見つけだすことが第一。もしも，この道がないようなら，回転ドアを動かして作るしかありません。道ができたら，ぐるっぺを安全なところへ避難させてから，ぱすた君を1匹ずつ誘導して脱出させます。ぐるっぺとぱすた君の両方を，同時に見ながらやらないと失敗してしまうので，注意してください。危ないと思ったら，ぐるっぺの唯一の武器，アロンβをうまく使いましょう。ぐるっぺやぱすた君は，高いところから落ちると気絶して，少しの間動けなくなるので，気をつけてください。



◀どうやって上へ登るのでしょうか？

◀ぱすた君を連れて出口へ急げ！

HOW TO PLAY

回転ドアのある地下迷路の中を，ぐるっぺを操作して，とじこめられているぱすた君を助け出すというゲームです。ジャマをする敵キャラクタ「仕事人」の種類は，みどもん・あかもん・むらもん・もんど様(完全無敵の大親分）の五つ。これらは，最初はタマゴの形をしていて，時間がたつと変身します。それぞれ性格が違いますから，よく研究する必要があります。

ぐるっぺの武器は，強力接着剤「アロンβ」です。トコトコ走りながらスペース・キーを押すと，うしろにポヨンと出てきます。仕事人がこれに触れれば，あっという間に溶けてしまいますが，うまく落とさないと自分たちがくっついてしまいますから要注意。アロンβで，仕事人を一度に2匹，3匹とくっつけると，得点は倍になります。



▲敵の性質をよく頭に入れておこう

SPSが贈る㊙テクニック

その1　タッチ割り

ぱすた君をカベの外に出すためのテク。上から落ちながら（またはジャンプしながら），カベにタッチして割るというもの。このテクニックなしでは，ぱすた君を救えないような面もありますよ。

その2　アロンβくっつき作戦

アロンβのマイナス点を，逆手にとったといえるテク。せっかくドアを回しても，ぱすた君が遠くにいては何の役にもたたないとき，アロンβでぱすた君をくっつけてしまい，自分が近くに寄るというもの。くれぐれも，ぐるっぺがくっついてしまわないように…。

《バンゲリング帝国の逆襲》大研究

ロードランナーII

各面攻略パターン

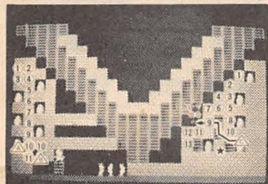
by Irem Written by FUL

取材協力(株)ナムコ
ゲームブティック高田馬場

4月号に引続いて，21面からの攻略のポイントをご紹介します。

まずは敵の動きを十分に頭に入れ，自由にコントロールできるようになってください。

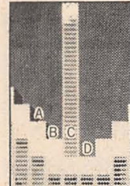
21面



《写真1》左側のA，Bの宝は同時に取れないので，2回同じ穴掘り作業をくりかえす

画面上のV型の上の宝をまず最初に取ってください。取りかたは敵を誘動してもいいし，穴に入れてかわすのもいいし，右側からでも左側からでもOKです。その後，敵を殺します(**写真1**)。基本的な敵の殺しかたは1匹につき穴を連続して二つあけます。この場合は六つあけます。ただし素早くあけないと追いつめられてしまいます。敵をV型上部に全部閉じ込めると，残りの宝が取りやすいでしょう。

残りの宝の取りかたは**写真1**の番号のとおりです。左側の宝の△A△Bは同時に取ることはできないため，再び上から穴をあけにもどってください。△Cの宝を取ったら急いで⑨を通って出てください。⑬は隠れキャラを出すためにあけます。(★は隠れキャラ……参考に先月号を見てください)。全部宝を取るとハシゴは，**写真2**のように中央に出現します。右側から行く場合はノン・ストップでないと死んでしまいます。左側の場合は，A地点に降りるまで敵は上でじっとしています。B地点に降りると上にいた敵がハシゴを使って降りてきます。敵3匹のかたまりがほぐれたら，すかさずC地点から飛び降りてD地点へ行ってください。すると敵はハシゴの左へ飛び降りるため，余裕でハシゴを登ることができます。

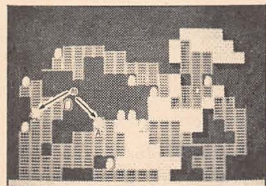


《写真2》CからDへ飛びおりると上からおりてくる敵を左にジャンプさせることが可能

22面

この面は，ハシゴばかりで敵を穴に入れる場所が少ないため敵を誘動して，3匹を右側か，左側にまとめてしまうのがコツです。敵の誘導の一例を紹介します。参考にしてください。

最初に右に降りるのが鉄則です。**写真3**のように敵を誘動してA地点に敵を1匹だけにしてください。つぎに，A地点にいた敵を**写真4**のように誘動してください。敵が下に落ちかけたときに急いでハシゴを登りB地点に行きます。すると敵(1匹)は，C地点かD地点に行ってくれます。これで1匹は右側に行きましたが，残りの2匹は，写真5，6のような過程をふんで右側に入れてしまいましょう。宝を全部取ると両端にハシゴが出ます。



《写真3》左側にいる3匹の敵をうまく分離させることが最初のテクニック



《写真4》敵が落ちてきたら，すかさずハシゴを登り，B地点へ!



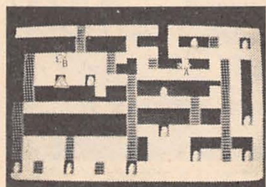
《写真5》2匹目も右へ



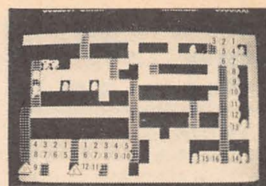
《写真6》とにかく右へまとめる

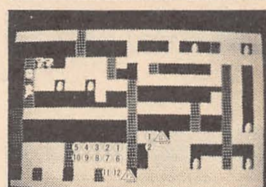
23面

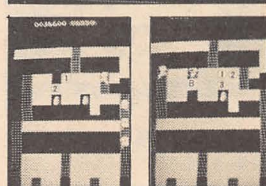
写真7の，A地点で立ち止まると敵は誘動され，B地点に閉じ込められます。ここに敵を閉じ込めることによって，C地点の宝を除いて，楽に宝を取ることができます。宝△D，宝△E，宝△F，宝△Gと残りの宝の取りかたは**写真8，9，10**を参照してください。C地点の宝の取りかたは，**写真8，10**のように敵を誘動してください。①，②に穴をあけて宝を取ると**写真11**の状態になり，穴が埋ったら，敵を誘動して，B地点に閉じ込めてください。



《写真7》まずB地点に敵をさそいこむとあとが楽になる







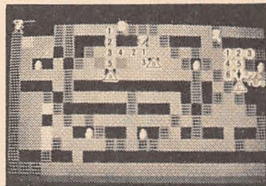
《写真8〜11》宝の取りかたと誘動方法

24面

この面は，下手をすると自分が閉じ込められてしまう(YOU ARE BOUND TO DIE)ので，宝の取りかたに十分注意してください。

最初に宝△A，△Bを取りましょう。敵を誘動して上部中央に閉じ込めます(**写真12**)。△Cの宝を取るとき⑥をあけたらハシゴを使わずに右にズレて落下して取ってください。そうしないと③を通って脱出するときに，③が閉まってしまいます。△Dの宝は落とし穴(トラップ)を使います。△Eの宝は，**写真13**の順番で穴をあけるのがいいでしょう。△Eの宝を取り，③の位置にきたときに，②が埋まっているので脱出できます。

時間によゆうがあれば隠れキャラを出しましょう。くれぐれも脱出できないような穴のあけかたは避けましょう。



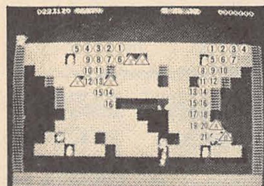
《写真12》△Cの宝は⑥の右のハシゴから落下しながら取る



《写真13》めんどうだが，順番どおりに穴をあけないと，左側にぬけられなくなる

25面

宝の取りかたの一例は写真14のとおりです。

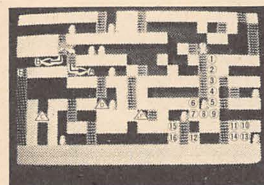


《写真14》番号順に穴をあけて宝を取る

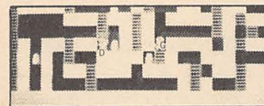
26面

〔2万点ボーナスの取りかた〕

写真15の①～④を素早くあけてください。そうしないと2匹の敵がAのほうへ行ってしまいます。そして，その2匹のうちの1匹が，△の宝を取ってしまい2万点が取れません。⑯をあけて左側に出たときには，Aのほうへ行った敵はDに入り，Bのほうへ行った敵はE地点にいます。



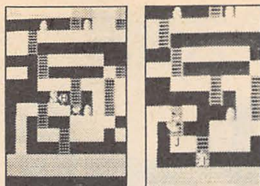
《写真15》①～④はスピーディに穴をあけること



《写真16》G地点で静止。すると敵はD地点に入ってしまう

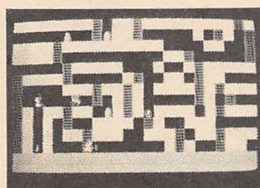
つぎに，△の宝を取りに行ってください。ただし注意することは，写真16のようにGの地点で静止して，写真15のE地点にいた敵をDに入れることです。残りの宝を取った後，Hに穴をあけ，敵を出します（写真17）。そして，敵が自分の背後に近づいたらHを通って，I地点に降ります(写真18)。

敵2匹がJから飛び降りたら





《写真17～19》本文を参照して連続ワザを使おう



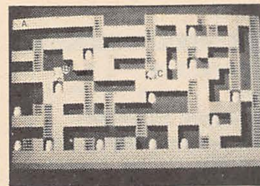
《写真20》Jに敵を2匹とも入れてしまう。自分はIで動かない

上に上がってください。するとちょうどHの地点が埋まって通れるようになります(写真19)。それから，Gを通ってIまで行ってください(素早くやろう)。するとなんと不思議なことに，敵がJに2匹とも入ります（入るまで自分はI地点で動かないこと)。これで2万点ボーナスは確実です。

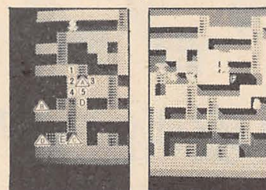
27面

〔2万点ボーナスの取りかた〕

ラウンドがはじまったらすぐ写真21のA地点のとなりに行き敵が近くにきたらA地点に穴をあけ，そこを通ってB地点まで行ってください。すると敵はCに閉じ込められてしまいます(写真21)。左のほうの宝の取りかたですが，写真22の①～⑤，Dに穴をあけると△，△が取れます。△，△は，①～⑤と穴をあけ，つぎにEをあけ，②が埋まりかけのときにDに穴をあけます。そして，△，△の宝を取り，Eが埋まったら，その上を通り，Dを通って出ます（写真22）。そして写真23のように穴をあけ，敵を出します。それからFを通って写真24のGで静止します。敵はHに閉じ込められます。残りの宝の取りかたは写真25を参照してください。



《写真21》まずは敵をとじこめることからはじめる

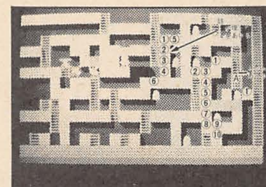


《写真22》宝△△△△の取りかた

《写真23(右)》Cにとじこめられている敵を上から穴をあけてFの穴をあけ，左のほうにさそう



《写真24》Gに移動すると，Hの位置に敵はとじこめられる



《写真25》残りの宝の取りかた

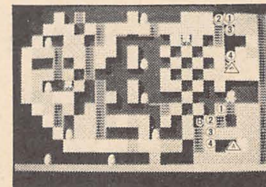
28面

宝△の取りかたは，①②と連続に穴をあけ，しばらくして③をあけ，上にあがって①②④とあけて△を取ります。Bにきたときには③の穴が復活していて通ることができます(写真26)，(写真27)。

つぎにC地点にいた敵を6面の応用で，敵の頭の上から穴をあけ，下に降ろします。そしてD地点に閉じ込めます(写真28)。

宝△，△の取りかたは，①②③と穴をあけ，敵の頭の上に乗って④に穴をあけてください。敵はGに入ります。

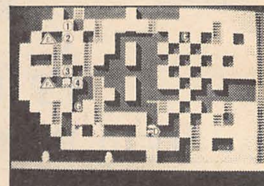
敵が持っている宝の取りかたは，写真29，30，31，32，33，34の経路をたどり，素早くHに穴をあけて下に降りてください（写真35，36)。



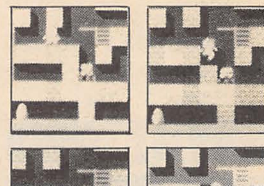
《写真26》宝△の取りかた

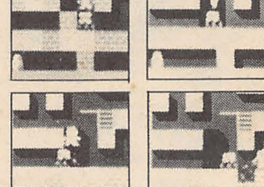


《写真27》復活したBを通ってぬけだす

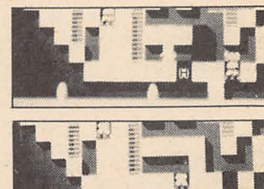


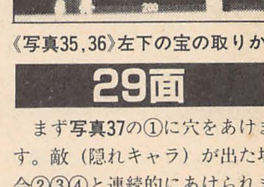
《写真28》宝△，△の取りかた





《写真29～34》敵が持っている宝の取りかた

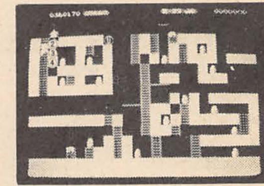




《写真35,36》左下の宝の取りかた

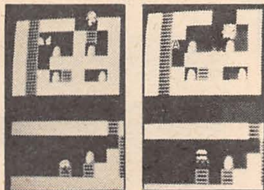
29面

まず写真37の①に穴をあけます。敵（隠れキャラ）が出た場合②③④と連続的にあけられます。出ないときは，②が埋まったときに④をあけます。そして写真38，39のように穴をあけ，

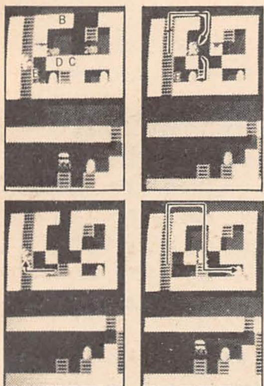


《写真37》隠れキャラが出た場合の動きかた

急いでAから出てください。つぎにB，C，Dと穴をあけます(写真40，41)。Eを通って出るのですが急がないとE地点が埋まってしまいます。そのあとは写真42，43のようにやります。



《写真38，39》隠れキャラが出なかった場合の動きかた



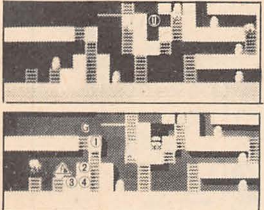
《写真40〜43》左上コーナーの宝の取りかた

〔2万点ボーナスの取りかた〕

①に穴をあけ，少し下がると敵が閉じ込められます。掘ったところを敵が通過するため，宝が消えます(写真44，45)。

つぎに，①②と穴を開け，△の宝を取り③④とあけ，Gに出ます。①が埋まったら，写真46の状態になります。Hをあけたら(Hが埋まるまで)自分はIの位置で待ちます(写真47)。埋まったら，敵をひきつれて上に行きます。自分は，Kを通ってJで待ちます。敵がKの位置にきたら，Lへ行ってください。すると敵はMに行きます(写真48)。再び①をあけMの敵を閉じ込めてください。△Nの宝は①〜③と穴をあけOの位置で①②が埋まるまで待ってください（Pの宝を取るために待つ必然性がある)。

そして，写真49，50のように穴をあけ，脱出して，Qへ行きます。このとき敵はRにいます。その後，Sをあけ，敵をSに入れます。タイミングが非常に難かしいのですが，半殺しのテクニックを使わないと2万点はもらえません。



《写真44〜45》△の取りかた

《写真46〜47》敵を引きつれるテクニック

《写真48》敵をMへさそう

《写真49〜50》半殺しテクを使う場合

30面

まず写真51の①〜④に穴をあけ宝△，宝△を取ります（写真51，52)。△の宝はAに敵が入っていないと取ることができません　(写真53)。つぎに敵を出します(写真54)。写真55のように敵をひきつれて右側に行きます。そして，写真56のようにBから掘り始めてください。すると敵は閉じ込められます。△の宝は①〜⑨とあけて取ってください。

△と△の宝は，自分で取ることは不可能なため，敵に取らせます。取りかたは写真57〜61のようにやります。敵を最下段に閉じ込めるのは，敵が持っている宝(△，△)を消すためです。

つぎに，上にいた敵を出します(写真62)。自分はJの位置で待って，敵がKにきたら，すかさず左に移ってください。写真63は成功したときのものです。

宝△Lと宝△Mの取りかたを説明します。(写真64)。まず写真65のように穴をあけます。Nが埋まりかけたら写真66のようにOとPに穴をあけます。そして，写真67，68，69のように穴をあけます。すると，ちょうどQとRが埋まるのですかさずあけます(写真70)。これで宝△Lと宝△Mを取ることができます。写真71，72は宝△L，△Mを取るのに成功して脱出のようすです。写真73はすべてを完了したところです。

写真74は全30面をクリアした時にでる画面（崩壊する悪魔の偶像）です。

《写真51》宝△A，△Bを取るためにあける穴の位置

《写真52》これで△A，△Bを取る

《写真53》Cの宝と，Eの取りかた

《写真54》敵をさそいだす

《写真55》ここまで引きつれてくる

《写真56》△の取りかた

《写真57〜61》△と△の取らせかた

《写真62》ぬけだしかた

《写真63》敵の頭を飛び越えて成功！

《写真64》取りにくい宝△Lと△M

《写真65〜70》宝△Lと△Mの取りかた

《写真71》成功したようす

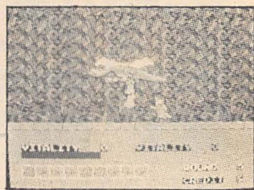
《写真72》残りの宝の取りかた

《写真73》オールクリアのようす

《写真74》ファイナル画面。だんだんくずれていく

あふたあけあ

ドラゴンバスター バイテク大紹介



▼泣くに泣けないドラゴンバスターくん

 Written by EXCHANGER

ドラゴンにとらわれてしまった愛するプリンセスを救うため,「ドラゴン山」への苦難を続ける一人の勇者。リアルタイムでアドベンチャー＆ロールプレイング・ゲームの楽しさを持つ「ドラゴン・バスター」を,君はもうやってみましたか？ 洞窟に巣くう数々の魔物たちを倒しながら，剣やファイヤーボール，薬などを手に入れ，各ステージを進んでいくこのゲーム。基本的なテクニックは前号で紹介しましたので，今回はより高得点を出すためのハイ・テクニックを紹介しましょう。

バイタリティを上げる

高得点を出すためには，まずきのこを取って，バイタリティの範囲を広げることが必要です。こうすれば，青い薬を取ったときにバイタリティを最高256まで上げることができます。6～7面まで，範囲を上げることができます。256あれば，かなり安心してプレイできますね。

王冠とROD

王冠かRODを持っていないと3,5,8,12のラウンドでドラゴンを倒してプリンセスを出しても，つぎの面に出るドラゴンにつれ去られてしまいます。どちらかを持っているとプリンセスの服装がドレスからミニスカート，ビキニの水着へと変化していきます。両方あると，最後にはかわいらしいバニーガールになります。

王冠を持っていれば，出会ったときにKISSをしてくれます。

ただし，王冠は盾といっしょに持つことはできません。RODは，剣といっしょには持てません。

最強のドラゴン

ドラゴンの中でも，12面のドラゴンは最強です。バイタリティ150で,スピードもとても速いので，剣を持っていても危険なときがあります。回転ファイヤーボールをためておき，ここで使って倒してください。

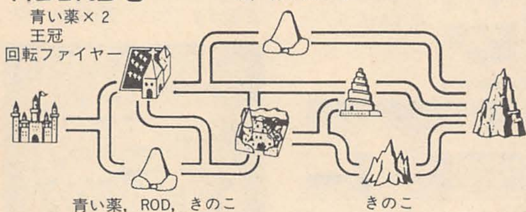
※このゲームは12面をクリアすると，あとは9～12面のくり返しになります。高得点を上げるには，9～12面のパターンを作ってしまうことです。たとえば，10面では，剣を取ってしまってもすぐ出してしまわずに，回転ファイヤーボールを取るまで根気よく回りましょう。

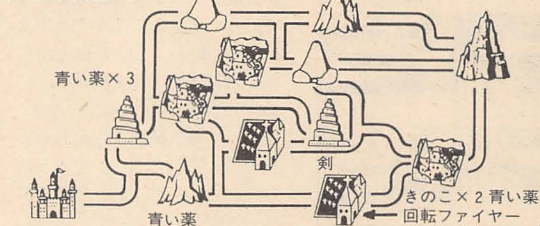
剣を持っている間に回転ファイヤーボールをため，剣がなくなったらファイヤーを使うというやりかたが，有効です。

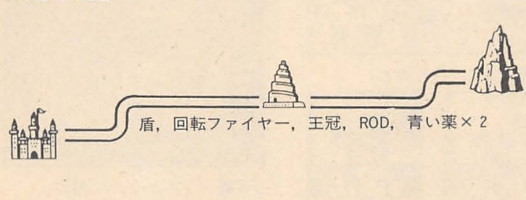
剣を持っているときのルームガーダーの対応の方法

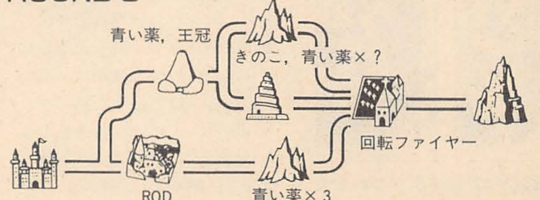
スケルトン

部屋のはじで待っていて，ギリギリまで近づいてきたら剣をふる。









ビショップ

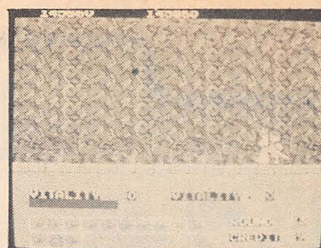
ななめに一段ジャンプをして，剣をひとさし。

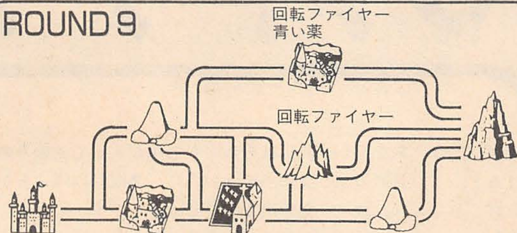
ウィザード

盾を持っていれば，まっすぐ走っていって剣をふる。空中に上げられた場合は，上からつきさせる位置にはじかれるのを待ち，ここぞというときに剣をふる，またはつきさす(ここでむやみにふらないように)。

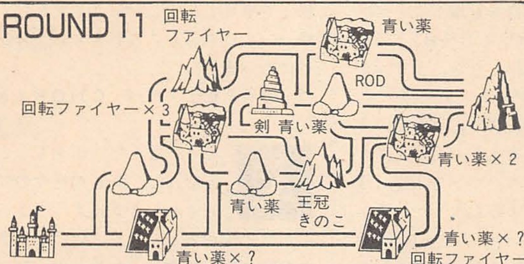
ファフネル

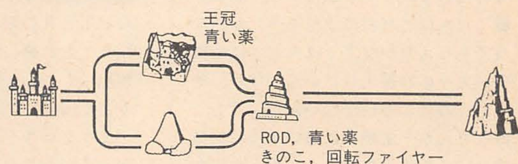
剣をもってない状態と同じようにプレイ。はじのほうでしゃがんで剣をふっている。ただし，ドアがない場合はとびこすか，ノーマルファイヤーを使う（ドアがない場合のスケルトンも同じ)。


▲ハッピーな再会シーン









MARBLE MADNESS

それは冬の寒い夜のことであった。僕はＥＸＣ氏に以前からうわさのあった『マーブル・マッドネス』が高田馬場G・B(※1)に入荷したという情報を聞いて，さっそく高田馬場へ行くことにした。新宿にいた僕は90円切符を買い，西武新宿線にＥＸＣ氏とともに乗り込んだ。高田馬場の駅に着いたときは，すでに胸は高鳴り，無意識のうちにＥＸＣと僕は駆けだしていた。

横断歩道をかけ抜け，Ｇ・Ｂの狭い入り口をくぐると，すでにマーブル・マッドネスのまわりは人だかりができていて，人の熱気でムンムン。呼吸を整えながら，僕は超プレイヤーとして名高いＦＵＬ氏のプレイするマーブル・マッドネスを見入った。

…これが僕とマーブル・マッドネスの感動なる出会いだったのです。

マーブル・マッドネスのゲーム内容は，トラック・ボールだけといったごく簡単な操作でボールを時間内にスタート地点からゴール地点まで運ぶという，とても単純なゲームです。

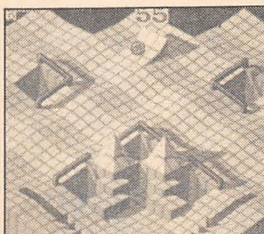
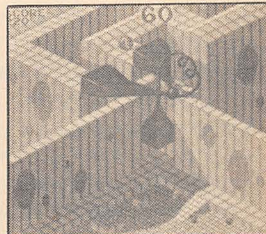
しかし，その間にはいろいろなワナが仕掛けられていて，プレイヤーはそれらをつぎつぎとクリアしていかなくてはなりません。写真でもわかるように非常に美しく，画面は迫力ある18インチ，そして，なんといってもMUSICが最高！目前にある二つのミドル・レンジ・スピーカからステレオ・サウンドが全身にガンガン響いてきます。毎面変わるＢＧＭはどれも良く洗練されていて，言葉に言いあらわせないほどです。

こう書くと読者の皆さんはちょっと大げさな表現だなと思うかもしれませんが，少しも誇大ではないのです，現実なのです。

単純だから面白い，単純だから熱くなれる，やりだしたら止まらない，ほんとうに熱くなるゲームです。

そして，４月中旬ナムコからこのマーブル・マッドネスが発売となります。もともと，マーブル・マッドネスは米国の有名なメーカーATARI(アタリ)が開発したもので，ナムコがアタリのビデオゲーム部門を買収して，その第一弾としての日本国内販売です。またこのマーブル・マッドネスはシステムＩという汎用システム(※２)を使っています。アタリはこのシステムＩとともにシステムIIも開発していて，このシステムIIには『ペーパーボーイ』というゲームがあるそうです。

ナムコの販売までマーブル・マッドネスが待てない東京近郊のゲームファンは，高田馬場Ｇ・Ｂ，PLAYCITY CAROT新宿店に置いてあるので，ぜひ一度プレイしに行ってください。　**(レポート：池田雅行)**



感動のＣＧ画面

※１　高田馬場ゲーム・ブティック
常に外国のゲームが何台か置いてあり，つぎつぎとスター・プレイヤーを生み出した質の高い店。

※２　汎用システム
ＲＯＭ交換により，簡単にまったく違うゲームに変えることができる基板。日本ではＤＥＣＯのカセット・システム，コナミのバブル・システムなどがある。

※番外　ＥＸＣ
EXCHANGERのこと。

山下章の
レスキュー・アドベンチャーゲーム

Hello！ 1か月のごぶさたでした。山下です。あいかわらず，このコーナーへのハガキの量はスゴイなあ。今までの総計が2千枚ちょっとだから，1か月平均が約700枚。その中で掲載されるのはわずか7～8枚だから，名前が載った人はどれだけラッキーだかわかってもらえたかな？ ほんとうは全部のハガキにお答えしたいんだけど，そういうわけにもいかないんだ。でも，みなさんが一生懸命に書いてくれた気持ちにこたえるために，1枚1枚にちゃんと目を通していますので安心してくださいネ。なお，ファンレターにはなるべく返事を書くようにしていますので，出してくれた人は今しばらくお待ちください。それでは，今月も元気にスタート！

Q ボクは，前作「タイムシークレット」は解いたんですが，「タイムトンネル」のある場所が解けません。それは，長官のいる公邸の1階にある東のドアです。ここのカギはどうやったら手に入るんですか？ カギを使わないのなら，どうやったら中に入れるんですか？ ボクの尊敬している山下先生，どうか教えてください。お願いします！

〔三重県三重郡・正木 彰13才〕

A ハイ，お願いされます！正木クンが悩んでいるこの場面は「レスキュー」のコーナーにくる「タイムトンネル」のハガキの中で，1番質問が多い場面だ。公邸内の他のドアは全部開くのに，ここだけ開かないから困っちゃう人が多いのだろう。だけどね，アドベンチャー・ゲームはみんながみんなキチンと順序どおりに解けていくとはかぎらないんだヨ。たとえば，スタート地点にある切り株を××するために，ずっと先まで行って道具を手に入れてからわざわざもどって来なくちゃいけないというアドベンチャー・ゲームもあるんだ。この公邸の東側のドアもそれと同じ。ゲームの後半で手に入るカギがないとドアは開かないから，序盤のうちは無視してプレイするのが得策だろう。ちなみにちょっとヒントをあげると，このドアの向こうはハインライン長官に命じられた副官の部屋になっているんだ。

Q 「デゼニランド」でなんとかミッキ・マ・ウスを取ることができたのですが，その後HELICOPTERに乗って脱出したら，くす玉が割れてたれ幕には『祝ゲーム・オーバー』。脱出のしかたが悪かったのか，何か足りなかったのか，いろいろ考えてみたのですが（まんじゅうを買ったり，ヘリで上空に上がってからDOWNしてみたり……）ちっともわかりません。アドベンチャーは『サラトマ』を解いただけという経験の浅い私をどうか助けてください。

〔大阪府東大阪市・GAME OVER 17才〕

A 3か月目にしてついにこのコーナー初の女の子の登場だ！ GAME OVERちゃん，すごくかわいいイラストを書いてくれてどうもありがとう。今までこのコーナーに送られてきたハガキは2000通ほどあるけれど，キミにはその中でのイラスト大賞をあげちゃおう！

さて，さっそく質問に答えちゃうと，GAME OVERちゃん，キミは重大なカンちがいをしてるヨ。キミはすでに「デゼニランド」を解き終わっているんだ。確かにちょっとわかりにくかったかもしれないけれど『祝ゲーム・オーバー』というのは「デゼニランド」のフィナーレの画面（『祝』という文字に注目してネ）。オメデトウ！ これでキミは「デゼニ」と「サラトマ」の2大作品を解き終えたのダ！ このつぎは「サザンクロス」にでも挑戦してみてネ。

こんなふうに女の子のハガキもどんどん（むしろ優先して）載せていっちゃうから，全国のアドベンチャー好きな女の子，男の子に負けないようにどしどしハガキを送ってくださいね。GAME OVERちゃん，またかわいいイラスト待ってるヨ！

Q こんにちは，先生。あの～「デス・トラップ」で岩山のところなんですけど，ゲームをやって1回目はちゃんと無線が入って見張りのゲリラが出てきたのに，2回目以降はちがう言葉が出てきてしまうんです。どうしたらいいのでしょう？ ゲリラのアジトの中にある本に書いてあるとおりに移動するんだと思ってやってみましたがダメでした。

P.S. ゾウのところで××したらひどい目にあいました。

〔京都府京都市・F.F.CHOPIN 15才〕

A そーなんだ。ボクもそこで悩んだんだ。同じ場所なのに，プレイしたときによってまったくちがう無線が入ってくる。いったいナゼ？ 全部解き終えてやっとわかったんだけど，この「デス・トラップ」には全然別の二つの結末が用意されているんだ。その分かれ目となるのがこの場所。無線の内容にもよるが，必ず北か南のどちらかに敵のアジトがあるから，そのつもりでプレイしてみてね。

それから，ゾウの場面のことだけど，実はCHOPINクンがひどい目にあったという方法でもこの場面をクリアすることができるんだヨ。このゲームには，その他にも何とおりかの方法でクリアできる場面があるから，じっくりと取りくんでほしい。

Q 「オホーツクに消ゆ」のSCENE4が解けません。数字入力だというのに意外に難しいのです。すべての単語をすべての場所でためしても，不要な物を取らないでプレイしても，SCENE3などのように時間かせぎをしてもダメです。見つかったものといえば，死んだ人たちの名前が書かれた落書きだけ。どうかヒントでもいいので教えてください。お願いします。

〔東京都大田区・高野浩二？才〕

A ハハハ，高野クンも堀井さん（「オホーツクに消ゆ」の作者）のワナにひっかかってるね。このゲームはワンキー入力だからといってかたっぱしからキーを押していくと，そういう目にあっちゃうんだ。しかも，高野クンはまだ5人目（実質的には4人目かな？）の死者を発見していないはず。それを見つけるためには，ゲームの初めからどれだけ注

意を払ってきたか，さらにはキミがどれだけ推理力があるかということにかかわってくるんだ。

チョッと言いかたが難しかったかな？ まあ，すべてのカギは例の落書きにあるのさ。事件解決までもう少しがんばってね。

Q 私は，中学3年の花の受験生です。But……それにもかかわらずMSXを2日に1回ぐらい楽しんでまーす。さっそく質問なんですけど「デゼニランド」のADV1の海を渡った洞窟の中のくずれかかっている床のところでの入力がわかりません。山下先生♡ぜひ教えてください！ ちなみに私はかわゆ～い女の子です。

〔栃木県鹿沼市・**篠原律子15才**〕

A オッとお，自ら『かわゆい女の子』と称するとは，大胆な発言！ そこまで言うからには，相当にかわゆい女の子にちがいない。どんな顔してるのかなあー。見たいなあー(いかんいかん，年が五つも離れているというのに…)。ちなみに，ボクは菊池桃子ちゃん(16才)の大ファンです。

さて，律子ちゃんの質問にお答えすると洞窟の中のくずれかかっている床の場面は無視したほうが無難だヨ。むしろ，洞窟の中にはくずれかかっている壁があるはず。そこをポンポンと××してみよう。ほうら，抜け穴が現れたでしょ？ このゲームには律子ちゃんが悩んだようなダミーの場面(何かありそうだけど実は何もない場面) が他にもたくさんあるから気をつけてネ。

ところで，受験の結果はどうだったのかな？ 結果ともども写真入りでお手紙ください。お待ちしてますーー？

Q 山下 章先生，こんにちは！ ボクは今まで数多くのアドベンチャー・ゲームを解いてきました。その際に発見した㊙情報を少し紹介しましょう。①「黄金の墓」でネイトを××することができる。②「惑星メフィウス」でレディー・ロボットにバカと言ってみよう。③「暗黒星雲」でルナをホテルにさそうと怒る。④「テラ4001」シーン1で出てくる人に，「ワタシハダレ」というとおもしろいよ。──以上，さっそく試してみてください。〔名古屋市瑞穂区・**青本和憲13才**〕

A 青本クン，どうもありがとう。質問のハガキ以外にも，こういうおたよりも大歓迎だヨ！ それじゃ，せっかく青本クンが紹介してくれたんだから，ボクも負けずに四つ紹介しちゃおう。①「デゼニランド」でチケット売場のお姉さんに「×××」と言うと，過激な答えが！ ②「サラトマ」のお弁当屋で「モモ タベル」と入力する。(GAME OVERちゃんも指摘してくれたね)。③「惑星メフィウス」の牢獄で「マチ」「シティ」と入力する。④「暗黒星雲」で「ブリ」とボブに話す。──これ以外にも，まだまだこういった隠しコマンドがあるから，見つけしだいどんどん報告してネ。

Q 山下先生，お元気ですか。私は高校1年の女の子です。私の持っているパソコンはPC－8001mkIIで，クリスマス・プレゼントに前から欲しかった「サラトマ」を買ってもらいました。アドベンチャー・ゲーム初体験なので，最初はたおれているカキさんも助けてあげられませんでした。──(中略)──そして，今つまづいているのが，桃さんのお弁当屋でどうしたらお弁当が買えるかということです。桃さんに何かをあげればいいと思うのですが何をあげたらいいのか……。お願いです，山下先生！ こんな私にアドバイスを!!

〔奈良県大和高田市・**わんころりん16才**〕

A あれ？ また女の子からの手紙か。(**影**：意識的に選んでるんでしょ！ **山下**：いえ，けっしてそんなことは……多少あるかな？) コホン，ではわんころりんちゃんの質問に答えてしんぜよう。えーとお，「サラトマ」のお弁当屋さんはだれでも1度はひっかかるところなんだ。他の店ではうまく物々交換ができたのに，この店だけダメだからね。この店ではちょっと発想を飛躍させなくっちゃ。ズバリ書くと，あることをすると桃さんからお弁当をもらうことができるんだ。(何かをあげるというのはハズレ)。桃さんだって女の子，自分のことをほめられてウレシくないわけはない。そう，お世辞を言ってあげればいいのサ。

Q 山下さん，「デゼニランド」をチャレンジ・アドベンチャー・ゲームのコーナーに出してくださいませ。どうかお願いします。困っているので助けてください。

〔長崎県長崎市・**弥七？才**〕

A ムム，弥七クンはベーマガをちゃんと毎月買ってないな!? 「デゼニランド」はもうすでに紹介ずみなんだヨ。だけど，他にもこういうおハガキが多いから，ここで今までの「チャレンジ……」の歴史をふりかえってみることにしよう。必要とあらば，バックナンバーなどを利用してお買い求めください。

「ドリームランド」(84年2月号)，「デゼニランド」(84年3月号)，「機動戦士ガンダム①」(84年4月号)，「ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー」(84年5月号)，「惑星メフィウス」(84年7月号)，「サラダの国のトマト姫」(84年8月号)，「機動戦士ガンダム②」(84年9月号)，「トランシルバニア」(84年10月号)，「サザンクロス」(84年11，12月号)，「新竹取物語」(85年1月号)，「英雄伝説サーガ」(85年3月号)，「暗黒星雲」(85年4月号)，「はーりぃふぉっくす」「85年5月号)──そして「タイムトンネル」(85年6月号？)。



山下先生の写真を載せてください♡

〔神奈川県川崎市・**松本綾乃14才**〕



ワーオ♡ たったこれだけとはなんとも印象的なおハガキ！ 実際の話，綾乃ちゃんのようなお手紙をくれている人がけっこういるんだ。だけどねえ，誌上にボクの写真を載せるということは，ボクの一存では決められないし……。そうだ，こうしよう！ どうしてもボクの顔が見たいという人は「レスキュー」のコーナーに送るハガキのスミに『写真掲載希望』とでも書いておいておくれ。希望ハガキが圧倒的だった場合には，編集長にかけあってみることにしよう。

編集長：ちょっと待て！ 私はそんな企画はぜんぜん聞いていないゾ。

山下：いいじゃないですか，たまにはライターの紹介をしたって。

編集長：イヤ，私が恐れているのは，それによって売り上げ数が落ちるという最悪の事態に……。

山下：なにをおっしゃる，ウサギさん！ ボクの写真が載ったら売り上げ倍増まちがいなしですヨ！

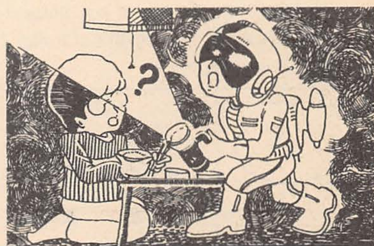
編集長：しかし……

山下：オミヤゲ買ってきてあげたのだれだっけなあ～。

編集長：(しばし沈黙)と，とりあえずは読者のみなさんからのハガキを待つとしよう。

このコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。また，キミが発見した㊙情報や「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」のコーナーで取りあげてほしいソフトのリクエストも書いてくれるとなおけっこうです。なお，電話によるお問合わせには編集部はいっさい応じませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下 章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。



スプレンダー・ブラストの 各種パーツとボーナス情報

Written by EXCHANGER

これさえあれば無敵!? パーツ情報

○コースのところどころにエネルギ・マークが設置してあり，上を通過することにより補給できます。

エネルギ





○コースのところどころにミサイル・マークが設置してあり，上を通過することにより５発のミサイルが補給できます。

ミサイルは最初５発でゴールしたときミサイルが残っていれば，１発100ptsでスコアに加算されます。

ミサイルの効果





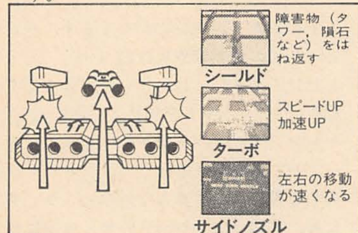






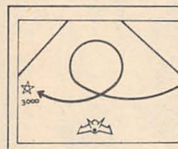
障害物破壊　　前方をふさがれた場合相手をけちらす

○コースのと中のパーツトランスポートに中央から通過するとパーツが装着できます。



ボーナスを取ってハイスコアを目ざせ！

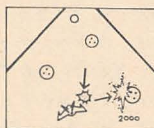
○途中までノー・クラッシュだと星と火の鳥が画面を横切り，ボーナス点3000ptsが表示されます（ゲームの中では30画面までノー・クラッシュ)。



星　　火の鳥

✪クラッシュ・ボーナス

相手をはねかえし障害物にあててクラッシュさせた場合，ボーナス２000ptsが表示されます。

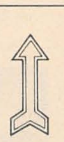


✪おいかけるボーナス

各ステージに２回出現，移動中をおいかけ，上を通過(接触)することによりボーナス点が加算されます。各ステージ２回出てくるのをミスなく取っていけば，高くなります。

1000pts，2000pts，3000pts…

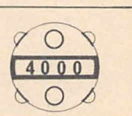
１回見のがすと最初（1000pts）からやりなおし。



✪ゴール直後のボーナス

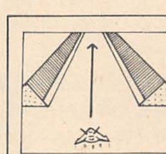
１ステージをノー・クラッシュでゴールすると，ゴール直後に画面上よりおりてきて，ボーナス点4000ptsが加算され表示後上へ消えます。

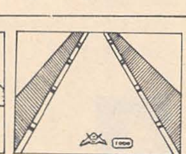




✪ゴール後のボーナス

スピードにより，ゴールしたあと観客席の通路に止まる位置がちがいます。遠ければ遠いほどボーナス・アップ。





✪エクイテス

STAGE３～６までの宇宙ステーションのどこかに，エクイテスがいます。上を通過することにより10000ptsボーナス（よく見ないとわからない)。



10000pts

✪各コースで取れるパーツの種類

EARTH COURSE	シールド
MOON COURSE	ターボ
SOLAR COURSE	サイドノズル
ANDOROMEDA COURSE	ターボ・シールド
ORION COURSE	シールド・サイドノズル
ALPHA COURSE	サイドノズル・ターボ

✪得点とボーナス

相手のレース機を連続して抜くと高得点です。抜かれると１機目からやりなおし。

機	(pts)	機	(pts)	機	(pts)
1	100	13	950	26	1600
2	200	14	1000	27	1650
3	300	15	1050	28	1700
4	400	16	1100	29	1750
5	500	17	1150	30	1800
6	600	18	1200	31	1850
7	650	19	1250	32	1900
8	700	20	1300	33	1950
9	750	21	1350	34	2000
10	800	22	1400	35	〃
11	850	23	1450	～	〃
12	900	24	1500		〃
		25	1550	40	〃

(2000点以降は全て2000点)

ゴールすると，つぎのボーナスが加算されます。

✪ランキング・ボーナス

順位	pts	順位	pts
1位	30000 pts	21位	3900 pts
2	15000	22	3800
3	10000	23	3700
4	9200	24	3600
5	8000	25	3500
6	8800	26	3400
7	8600	27	3300
8	8400	28	3200
9	8200	29	3100
10	8000	30	3000
11	6800	31	1800
12	6600	32	1700
13	6400	33	1600
14	6200	34	1500
15	6000	35	1400
16	5800	36	1300
17	5600	37	1200
18	5400	38	1100
19	5200	39	1000
20	5000	40	0

✪タイム・ボーナス

20.0秒～20.9秒	20000 pts
21.0　～21.9	19500
22.0　～22.9	19000
23.0　～23.9	18500
24.0　～24.9	18000
25.0　～25.9	17500
26.0　～26.9	17000
27.0　～27.9	16500
28.0　～28.9	16000
29.0　～29.9	15500
30.0　～30.9	15000
～	～
59.0　～59.9	500
60.0　～	0

✪クリアボーナス

各コースともクリアすると10000pts加算されます。

すべてのボーナスをトータルしたものがスコアとそれに見合うエネルギに加算されます。

エネルギが切れるとEMPTYが表示され，ゲーム・オーバーです。

エキサイトバイク あふたあけあ

任天堂のVSシステムでの，攻略法をレポートします。

★ジャンプ後，着地点が荒地だった場合は，レバーを左にして少し前輪を浮かしたほうが，立ち上がりが少し良いようです。

★コース中，ところどころに砂(?)が散らばっています。これを通過しなくてはならないときは，前輪か後輪だけが触れるようにしましょう。両輪とも砂に触れると，減速率がすごく大きいのです。

★BONUS　STAGEは，3面と6面の終わりにしか出てきません。1台飛び越すごとに100点で，パーフェクト(40台)は1万点です。し，しかし，パーフェクトはPARFECTでなくPERFECTですよ！　任天堂さん!!(まったくもー)

★7面の本レースをクリアすると，以後予選がなくなり，ずっと7面の本レースのパターンが続きます。

★得点表示は6ケタで，100万点を越えると，アルファベットで表示されます。100万点→A，110万点→B，120万点→C，130万点→D……というかんじです。

(レポート：C.P.M――MAPPY＋やまもとかずみ)

アイスクライマー あふたあけあ

★ジャンプで敵をやっつけるときは，敵に背を向けるようにしてジャンプすると，やられずにすみます。

★ボーナス・ステージであるフルーツを取ると，自分が1人増えます。

★プレイ中に，ときどき数字の書いてあるブロックが出現します。これを取ると，ボーナス・ステージのフルーツの得点が2倍，3倍，4倍になります。また，このブロックの出現する場所は決まっています。少し書いておきますので参考にしてください。

1面――2段目左から11番目のブロック
2面――6段目右から2番目のブロック
3面――5段目左から10番目のブロック

(レポート：C.P.M――MAPPY＋やまもとかずみ)

ニューゲーム・レポート アルファ電子「ザ・高校野球」

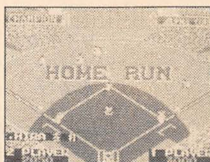
「エクイテス」「スプレンダーブラスト」のアルファ電子から，ユニークな野球ゲームが発売になりました。

この「ザ・高校野球」，内容はその名のとおりで，日本中の各地区の中から好きな代表校を選んでプレイすることができます。

画面の特徴としては，ピッチャー対バッターのシーンと，内野シーン，球場全体シーンの三つの画面でゲームを楽しむことができます。君も，ビデオゲームの世界で甲子園のマウンドをふんでみては？



▲ニギヤカなタイトル画面



▲実力か，マグレか？

ゲーム・ポスター・プレゼント

アルファ電子から，ニューゲームの発売を記念して，ポスター・プレゼントがあります。ポスターの種類は「スプレンダーブラスト」と「ザ・高校野球」の二つで，それぞれ30名ずつ。

ご希望のかたは，各ゲームをプレイした感想を記入して，編集部「アルファ電子ポスタープレゼント」係に4月25日まで。

話題になりそう？ 「モリコ脅迫事件」by WING

大分県のソフトスタジオWINGから，MSX用アドベンチャー・ゲーム「モリコ脅迫事件」が発売になりました。内容は，世間をさわがせている脅迫(きょうはく)事件を，あなたが刑事コロンダとなって怪人100面相をタイホする，というもの。う～ん，聞いたことのある事件だな，と思う人は，もうこのアドベンチャーを解いてみたくてしかたがないのでは？

大半のMSXユーザーに合わせて，このソフトは16Kバイト用。そのため，テープのロード回数が13回と多くなっていますが，テープB面には2,400ボーでセーブされていて，ロード時間が短縮できます。

このソフトを，ベーマガ読者に5本プレゼントしてくれます。あて先は，

〠870 大分県大分市中央町2丁目6－26 パソコンショップRAM内ソフトスタジオWING「BMソフト・プレゼント」係

締め切りは4月25日。ソフトについてのお問い合わせも上記です。


▶ゲーム画面

いよいよ発売開始 PC-9801版「ギャラガ」

リアルタイム・ゲームの命であるスピードとグラフィックを追求し，半年以上の制作日数をかけて作りあげられたPC－9801版「ギャラガ」が発売になりました。

編隊攻撃，分身攻撃，体当たりなど，凶暴なギャラガの攻撃をかわしながら，敵をやっつける痛快リアルタイム・アクション・ゲームです。

敵にさらわれたファイターを取りもどして，シングル・ファイターからデュアル・ファイターになると，強さが倍になって，さらに凶暴なギャラガ軍団の出現にも立ちむかえます。3面おきにあるチャレンジング・ステージの，トリッキーな飛行パターンと，さまざまなキャラクターも，見逃がすことはできません。

なお，現在，FM－7／77バージョンを制作中です。FMユーザーのみなさんは，しばらくお待ちください。

本ソフトには，アッとおどろくような機能が備えられています。PC－9801を持っていない人も，パソコン・ショップ店頭で確かめてください。

＊T＆E「ハイドライド」プレゼント＊

すでに，ロールプレイング・ゲームとして，ユーザーに人気のあるT＆Eソフトの「ハイドライド」ですが，新しくFM版，MSX版が発売になります。

FM－7/new7，FM－77用は，テープ版(4,800円)，5FD，3.5FD版(6,800円)，MSX用は32KBで，テープ版4,800円で，4月末発売予定です。

FM・MSX用「ハイドライド」の発売を記念して，T＆Eからソフトと特製Tシャツのプレゼントがあります。ソフトはFM－7/new7用，FM－77用，MSX用のテープ版で各機種3本ずつ。Tシャツは20枚です。

ご希望のかたは，ハガキに

1) 持っているパソコン・システム
2) よく読むパソコン雑誌
3) T＆Eのソフトをプレイした感想

と，住所・氏名・年令を記入して，

〠465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810 (株)ティーアンドイーソフト「BMハイドライドプレゼント」係

まで送ってください。しめ切りは，4月25日です。

★カプコン・オリジナルポスター当選者：宮城県仙台市・八重畑智宏／東京都台東区・渡辺悟志／神奈川県藤沢市・小林彰規／富山県滑川市・小西栄治様　他16名(たくさんのご応募ありがとうございました)
★ナムコ社ドラゴンバスターのポスター当選者：青森県むつ市・一戸民夫／埼玉県南埼玉郡・掛川和宏／東京都新宿区・永山一也／京都府亀岡市・細井健二／岡山市・風見衛様　他6名

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
ドラゴンバスター	ナムコ	1コイン 9,999,990	T. M…京都 かねこたつや…東京
エグゼドエグゼス	カプコン	10,000,000	VERTEX FANCY-ALI …東京
ピットフォールII	セガ	707,310	JJ ……福井
イーアルカンフー	コナミ	9,999,900	全国6人の皆さん
スパルタンX	アイレム	2,037,620	Anti-VG2の会 …東京
ロードランナーII	アイレム	102面 3,599,500	MAI♡…東京
1942	カプコン	13,426,800	T. M. BROS …愛知
バックランド	ナムコ	1～290面 11,111,110	WINNER(RGB) …東京
グロブダー	ナムコ	1～65面 196,560	SPERINIAN …東京
エキサイトバイク	任天堂	2,802,420	FAMK-JUP …東京

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
忍者くん	UPL	9,999,999	すずきよしや …三重
スーパーパンチアウト	任天堂	999,990	全国10名の皆さん
アイスクライマー	任天堂	1,829,790	GMC. LUM …福岡
B-ウイング	データイースト	9,999,999	全国24名の皆さん
ロードファイター	コナミ	1,405,950	RS(多賀) …北海道
ドルアーガの塔	ナムコ	60面クリア	全国18名の皆さん
ディグダグII	ナムコ	93,600	安田……東京
リバレーション	データイースト	5,710,005	宮脇励司 …香川
スーパードンキホーテ	ユニバーサル	868,500	内村誠助 …北海道
スチャラカ空中戦	データイースト	2,324,000	ヒサシ …香川

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られているページです。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものとなっています。

備考欄というのは，主として2通りの補足を行うためのものです。一つはＥＸＴＥＮＤや難易度の設定が標準のものと異なる場合，そしてもう一つは，得点以上にクリア・ラウンド数に重要性がある場合などそれらを記入していただいています。

「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？ と推測されるものです。

ほかにも，現在人気のある機種なら，ギャプラス1千万点達成の最短時間(ＢＵＧ利用ではないもの)，ロードランナー100万点達成の最小ラウンドなどを，備考欄に記入していくのもよいでしょう。

本コーナーへのご意見などありましたら，編集部までおよせください。

函館キャロットハウス
北海道函館市美原町2-56 ☎0138-46-4336

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	788,060	川村ぞうちい	
バックランド	—	—	
ドルアーガの塔	—	—	
エグゼドエグゼス	683,800	大国　治	
イーアルカンフー	504,900	大空　翼	
エキサイトバイク	262,340	ZOOJI	
1942	11,969,480	丸山伸也	
ピットフォール	143,880	ZOO	
—	—	—	
—	—	—	

ゲームコーナーロン
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	682,670	平岡　淳	
バックランド	1,299,870	中村　渉	
★ドルアーガの塔	60面クリア	MSO,浅長,安藤	佐野，平岡 1コイン
スターフォース	2,487,500	松本憲勇	
★B-ウイング	9,999,999	国島,松前,安藤	45面
スーパーゼビウス	332,240	田中伸和	
エキサイトバイク	216,895	嶋　田	
ミステリアスストーンズ	551,200,310	中村　渉	
忍者くん	434,260	羽毛文人	
イーアルカンフー	399,100	松本憲勇	

川沿キャロットハウス
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011 572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	2,008,440	かねこたつや	1コイン ラウンド21
★B-ウイング	9,999,999	佐藤英樹君	
ポールポジションII	65,260	木下広選手	テストコース
マリオブラザーズ	1,791,850	熊谷隆司	
ハイパーオリンピック'84	389,070	小林あつやちゃん	
イーアルカンフー	359,700	則ちゃん♪	
フリッキー	4,597,120	小林敦也	
バックランド	1,316,400	月館弘達	
レーザーグランプリ	63,250	鈴木正美	
ギャプラス	9,595,900	岩本　譲	

プレイシティキャロット小樽店
北海道小樽市花園町1丁目1-6東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アイスクライマー	637,740	CAT	
イーアルカンフー	437,400	伊藤　豊	
ドラゴンバスター	632,620	MAD	
スパルタンX	395,780	ベルビイ	
ポールポジションII	65,790	内村誠助	
ピットフォールII	294,350	MAD(サガヤス)	
エグゼドエグゼス	1,910,700	不明	
★ロードファイター	1,405,950	RS（多賀）	
バックランド	1,693,070	中川　剛	
★スーパードンキホーテ	868,500	内村誠助	

澄川キャロットハウス
北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	3,574,800	かねこたつや	1コイン 36面
スパルタンX	412,910	かねこたつや	3面 5F
★スーパーパンチアウト	999,990	かねこたつや CAP	1コイン 32人目 1コイン 33人目
忍者くん	423,240	ENCHI	1コイン
イーアルカンフー	659,900	かねこたつや	11人目
エキサイトバイク	257,850	Euphoninm	7面2回目
スチャラカ空中戦	837,300	M R	1周目
ロードファイター	1,028,110	かねこたつや	4周目
ぺったんピュー	1,085,830	CAP	40面
バックランド	1,193,570	YURI	

プレイシティキャロット琴似店
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	491,400	千田佳宏	
ドラゴンバスター	5,254,350	弥左繁晴	
エグゼドエグゼス	1,603,100	あみ	
ロードファイター	722,560	畑野千春	
バックランド	1,382,020	中川　剛	
ドルアーガの塔	1,684,570	北村俊支	
ミステリアスストーンズ	3,113,989,140	谷内秀幸	
ジェダイの復讐	1,042,030	橋谷正廣	
ギャプラス	2,540,400	池田嘉人	
ハイパーオリンピック'84	516,050	佐々木義久	

プレイタウン赤い風車
北海道札幌市中央区南23条西11丁目 ☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ロードランナーII	1,817,680	西　岡	
ドラゴンバスター	2,070,880	ENCHI	
エグゼドエグゼス	1,262,900	ENCHI	
★B-ウイング	9,999,999	月　館	
ロードファイター	480,270	S. H	
エキサイトバイク	195,465	ようすけ	
クラウンズゴルフインハワイ	(3番ホール)ホールインワン	N・R	
オセロ	104,440	K. N	
アイスクライマー	170,280	S I N	
ロードファイター	43,850	RED	

室蘭キャロットハウス
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ドラゴンバスター	6,593,290＋α	EXTRA	1コイン 80面
ツインビー	1,075,600	武市敏幸	
エグゼドエグゼス	1,295,300	武市敏幸	
アイスクライマー	895,260	武市敏幸	
イーアルカンフー	369,500	武市敏幸	
1942	11,683,990	LUCKY	1コイン
スパルタンX	244,740	武市敏幸	
エキサイトバイク	220,740	IBM	
ロードファイター	265,610	NSR	
バックランド	716,140	HAN	

パサディナ
北海道札幌市中央区南4条西3丁目 ☎011-518-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
スパルタンX	336,480	Hyper-Active-APO	
イーアルカンフー	554,200	T.Combine Child	
ロードランナーII	1,472,180	CAP	
★B-ウイング	9,999,999	芳野浩也	
バックランド	1,228,160	西條光良	
忍者ハヤテ	3,974,700	岡村　剛	
ロードファイター	999,410	Hyper-Active-APO	
ドラゴンバスター	202,860	Hyper-Active-APO	
忍者くん	353,880	金　田	
バンクパニック	9,999,999	エース	

プレイシティキャロットハローススキノ
北海道札幌市中央区南5条西4丁目 ☎011-512-0874

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ドラゴンバスター	4,506,720	上田一彦	
イーアルカンフー	559,000	つきだて	
1942	11,735,640	つきだて	
★B-ウイング	9,999,999	つきだて & K.LUM	他4名
ロードファイター	978,350	APO	
スパルタンX	455,560	田嶋政則	
アイスクライマー	540,450	つきだて	
バックランド	1,456,360	西條光良	
スーパードンキホーテ	646,500	つきだて・内村誠助	
スーパーバスケットボール	9,999,990	てにすぼうい	

ネットワークインタイトー
岩手県盛岡市大通1-10-4 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ドラゴンバスター	2,362,900	QTQ	
忍者ハヤテ	15,827,300	久保田武久	
ミステリアスストーンズ	1,195,439,810	高橋康之	
1942	12,231,500	NAO	
エキサイトバイク	160,590	桜井　博	
ウォールクラッシュ	230,200	NAO	
イーアルカンフー	643,800	Y・Z	
ロードランナーII	535,710	後藤りゅうた	
バックランド	2,653,820	NAO	
スターフォース	1,664,300	S・H	

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市大字六日町33 ☎0178 44 4645

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
エグゼドエグゼス	520,800	きゃりー	
ドラゴンバスター	852,650	MARU	
ロードランナーII	1,436,380	SIN	継続なし
ピットフォールII	142,020	松　川	継続なし
アイスクライマー	403,000	Fox Two	
イーアルカンフー	447,900	JAN	
グロブダー	103,160	タコ☆ハイ	1面目から
スパルタンX	499,250	赤坂守てが！	
バックランド	1,334,900	MARU	
ロードファイター	765,360	長　谷	

スペースキャンパスステーション
宮城県仙台市1番町2-7-1 ☎0222-23-4021

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
忍者ハヤテ	11,016,200	KMT	
忍者くん	609,300	ピロシコNOR	
スパルタンX	389,160	山崎俊雄	
ロードランナーII	1,299,640	まんさく	
イーアルカンフー	746,800	伊藤昭(FAC)	
1942	736,230	佐藤和祥	
バックランド	499,590	ニカウ	
ドラゴンバスター	208,800	GACHIYA	
侍日本一	33,830	コスチロ	
エキサイトバイク	254,440	JZPITOMO	

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 ☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ドラゴンバスター	7,799,670	REI & FHS(FAC)	1コイン
グロブダー	119,300	イカウ(FAC)	1～40面
バックランド	1,631,490	T Y	
エグゼドエグゼス	1,329,000	ラムちゃん	
アイスクライマー	636,310	イカウ(FAC)	
ロードランナーII	2,291,480	万　作	
★イーアルカンフー	9,999,900	伊藤昭(FAC)	
スパルタンX	983,800	伊藤昭(FAC)	
1942	12,151,710	TOILET(FAC)	
スーパードンキホーテ	756,500	FHS (FAC)	

ブックセンタースクラム
宮城県泉市松森字後田45-1 ☎02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ドラゴンバスター	3,740,760	K.W(FISH SOFT)	1コイン・52面
1942	12,061,410	K.W(FISH SOFT)	32面
エグゼドエグゼス	1,197,100	K.W(FISH SOFT)	1コイン
空手道	1,456,200	相原　隆	名人
スーパーバスケットボール	3,151,400	佐々木伸	
スーパーパンチアウト	704,650	菅原秀人	
ロードファイター	727,850	福田吉幸	
バックランド	1,401,360	REI	
グロブダー	2,516,960	Y. W	
ドラゴンズレア	340,000	三木隆之	

宮城野原キャロットハウス
宮城県仙台市五輪1丁目10-7 ☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
バックランド	688,440	ていーわい	
ドラゴンバスター	1,243,160	Cremy mami	
ゼビウス	437,490	鈴木真一	
ソンソン	1,295,270	BCG	
アッポー	999,999	春日文男	
ロードファイター	734,630	Cremy mami	
リバレーション	1,097,771	JF7GEF	
グロブダー	135,300	ニカウ	1～40面
スチャラカ空中戦	463,400	PC	
バッドランズ	570,367	RYU	

山形キャロットハウス
山形市七日町3 2 30 ☎0236 33 3599

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ドラゴンバスター	635,420	鎌上直樹	1コイン
イーアルカンフー	379,900	佐藤　努	
スパルタンX	344,320	工藤信一	
バックランド	1,254,110	阿部潤(FAC)	
エグゼドエグゼス	1,341,400	小神修一	画面不良の為途中打切り
ロードランナーII	2,159,840	飯野弘章	
1942	11,758,660	常川浩道	
グロブダー	115,900	山口慎一	1コイン 1～33面
リバレーション	2,250,550	大山吉剛	
エキサイトバイク	231,425	東海林淳史	

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ドラゴンバスター	295,500	やーぼん	
ロードランナーII	479,320	早見　優	
スチャラカ空中戦	57,600	H. B	
イーアルカンフー	538,240	A. S	
エグゼドエグゼス	385,710	H. B	
アイスクライマー	83,250	H. B	
ピットフォールII	17,050	H. B	
エキサイトバイク	286,775	YAM	
ぺったんピュー	538,240	ジャギ	
バックランド	911,560	高森政広	

日立キャロットハウス
茨城県日立市鮎川町6-7-25 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ロードランナーII	211,110	小　沢	
エグゼドエグゼス	101,570	大内　淳	
イーアルカンフー	531,600	Souhei	
ドラゴンバスター	322,850	片　山	
スパルタンX	359,960	YSP	
忍者くん	211,110	J	
スーパーパンチアウト	999,760	LAC	
ピットフォールII	307,700	猿田浩行	
アイスクライマー	93,870	MM	
エキサイトバイク	112,500	A. H	

サンレジャー荒川沖店
茨城県土浦市荒川沖長崎屋3F ☎0298-41-3810 (内)238

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
スパルタンX	227,230	小川慎一	
ポールポジションII	59,690	KN	
バックランド	632,680	中根　修	
★スーパーパンチアウト	999,990	梅沢英樹	
忍者くん	349,640	さんぱる玉田	
マッピー	335,810	市　川	
ゼビウス	283,870	田島真章	
新入社員とおるくん	182,000	市　川	
ギャプラス	4,996,890	飯塚・池田	
ロードランナー	525,230	渡　部	

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286 25 6652

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ドラゴンバスター	937,020	塩沢昭紀	
★ドルアーガの塔	60面クリア	鈴木英夫 他8名	
バックランド	1,369,750	井上和宏	
1942	最終面クリア	鈴木英夫	
ピットフォールII	最終面クリア	加藤康晴 他2名	
ロードファイター	689,580	井上和宏	
★イーアルカンフー	9,999,900	関根政道	
忍者くん	914,280	武沢昌雄	
ぺったんピュー	609,110	井上和宏	
スチャラカ空中戦	489,180	水沼啓雄	

ファンフル
群馬県前橋市千代田町4丁目12-4 ☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
アイザックII	1,500,100	MYC	
エグゼドエグゼス	1,990,400	北斗の拳	
ロードランナーII	550,320	?	
ドラゴンバスター	186,000	?	
ジャイロダイン	128,130	?	
★B-ウイング	9,999,999	?	
スターウォーズ	10,000,000＋α	RETURN OF ATA	
ハル21	770,890	KEN	
スターフォース	143,100	安藤啓太	
1942	172,000	?	

ゲームシティジル
群馬県高崎市中紺屋町33 ☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
スパルタンX	281,560	植　木	
イーアルカンフー	422,200	政志 & SUE	
エキサイトバイク	175,625	T. W. O	
1942	732,100	S. K	
エレベーターアクション	76,450	新　川	
忍者くん	510,560	岸　健司	
ミステリアスストーンズ	312,422,140	政志 & SUE	
ロードランナーII	326,690	T. Y	
ドラゴンバスター	375,600	佐　藤	

セントラルパーク
埼玉県川口市芝3732 ☎0482-9-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
スパルタンX	564,580	AKEMI	
ロードランナーII	371,080	SUPER UFO	18面
1942	1,303,570	石神裕昭(RGK)	
★ドルアーガの塔	60面クリア	春山千明	1,528,820
忍者くん	604,630	あじふ	
バックランド	486,990	石神裕昭(RGK)	
1942	1,420,000	店員A	5コイン
ピットフォールII	295,020	ACU-TH	
イーアルカンフー	407,000	ガンモドキ	
ドラゴンバスター	382,000	㊉	

ゲームインJ&B

東京都千代田区神田小川町2-5 ☎03-295-9034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	2,223,000	渡 辺	
ドラゴンバスター	533,560	天 才 工	
アイスクライマー	107,770	S.O.E	
ロードランナーII	1,287,550	C.C.R	
イーアルカンフー	403,600	井 田	
1942	828,200	ワ タ ナ ベ	
ピットフォールII	283,000	T.D.F	
スパルタンX	542,300	—	
エキサイトバイク	1,158,430	矢 吹	
スプレンダーブラスト	180,290	E.E.K	

ビッグキャロット新橋店

東京都港区新橋2-8-7 サンスタービル内 ☎03-503-6483

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,826,720	芦田玄一郎	
ロードランナーII	498,270	GIL.HAMAD	
ピットフォールII	25,360	L.H.R	
スパルタンX	279,300	斉藤二郎	
1942	775,990	GIL.HAMAD	
ロードファイター	40,900	島田洋一郎	
グロブダー	509,900	清水孝一	
リバレーション	301,920	スコアラー	
ミステリアスストーンズ	1,078,394,070	秋元正夫	
バックランド	1,795,150	植村番北	

ゲームコーナーニューオリンピア

東京都品川区荏原3-4-13 ☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットフォールII	108,860	池田裕司	
ツインビー	889,600	大久保仁	
1942	180,290	新井貴博	
ドラゴンバスター	185,960	中島淳志	
ロードランナーII	219,250	杉浦 学	
忍者くん	573,780	伊達健次	
エグゼドエグゼス	249,500	高橋則夫	
バンクパニック	999,999	倉島克巳	
スパルタンX	317,390	横尾知成	
バックランド	493,890	横尾知成	

ゲームプラザぱっくんらんど

東京都北区東十条3-17-3 ☎03-912-9006

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	3,254,030	あけみ	Bランク 10万 EVERY
スパルタンX	546,800	あけみ	
忍者くん	776,450	手 島	
クルクルランド	141,090	あけみ	
エキサイトバイク	500,865	K.N	
ミステリアスストーンズ	1,400,000,000	あじふ	
空手道	1,200,000	大 友	
★ドルアーガの塔	60面クリア	あじふ	
ロードランナー	999,999	小 沢	
ソンソン	5,144,080	あけみ	

亀戸キャロットハウス

東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	2,072,160	WINNER(CHA)	1コイン ノーマル
ピットフォールII	285,850	WINNER(CHA)	全面クリア
グロブダー	125,520	山田直樹	ノーマル 1~43面
エグゼドエグゼス	1,734,300	WINNER(RGB)	1コイン ノーマル
スパルタンX	552,940	WINNER(CHA)	ノーマル
イーアルカンフー	733,700	I.Y.A	ノーマル
★バックランド	11,111,110	WINNER(RGB)	1~290面 エクステンドD設定
アイスクライマー	512,640	WINNER (NIS)	ノーマル
スーパードンキホーテ	756,500	KO. WINNER(CHA)	3人 ノーマル
ロードファイター	881,960	WINNER(END)	ノーマル

ビッグキャロットTOC店

東京都品川区西五反田7-22-17 ☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,425,630	SPC	1コイン
ロードランナーII	1,905,550	FUL	
スパルタンX	385,550	前原洋一	1コイン
エキサイトバイク	2,218,750	TOP	
★B-ウイング	9,999,999	TOP, ZAT	
忍者くん	494,120	MATABU	
リバレーション	999,550	Y. FUVUKAWA	
ミステリアスストーンズ	312,298,170	DAN	
エグゼドエグゼス	309,300	TOP	1コイン
—	—	—	

ゲームスペースミライヤ

東京都大田区西蒲田7-3-3第一醍醐ビルB1 ☎03-734-6626

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	3,200,420	FANCY-KETOSE	40面 1コイン
ロードランナーII	830,160	ACU-KEI	
イーアルカンフー	5,511,300	JAX	点かせぎなし 200面
バックランド	2,460,510	植村番北	
スパルタンX	288,060	MAT, ABU	
アイスクライマー	297,980	K.S	
エクイテス	9,999,990	渡辺一仁	
グロブダー	3,512,450	SEK	99面のみクリア
忍者くん	453,640	MAT, ABU, 中西	
新入社員とおるくん	370,000	SEKIII	

ゲームファンタジー

東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2 ☎03-410-6976

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	316,230	秋山裕行	
ピットフォールII	253,250	安田法治	全面クリア
B-ウイング	9,999,999	竹島淳一 他2名	45面クリア
1942	1,406,000	せっちゃんJr	
ロードファイター	364,200	いーあるとんふー	
エキサイトバイク	216,500	たっちゃん	
エクイテス	2,100,600	けーいちろー	
ロードランナーII	630,420	ひでぶっ	
バッドランズ	180,650	麦ちゃん	
ミステリアスストーンズ	318,423,760	Yonoさん20.!!若い!?	1コイン

プレイタウンユー&ユー駒沢店

東京都世田谷区駒沢4-18-20 ☎03-410-6960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フィールドコンバット	117,300	山田 弘	
ドラゴンバスター	741,930	近藤 武	
イーアルカンフー	398,400	安藤一郎	
スパルタンX	499,860	大沼勝彦	
ピットフォールII	323,420	山 川	
侍日本一	153,150	菊 地	
1942	352,400	槙 明男	
ロードランナー	470,590	松田正之	
★B-ウイング	9,999,999	勝見将弘・斉藤清二	
バックランド	598,200	児玉正夫	

プレイシティキャロット駒沢店

東京都世田谷区駒沢2-1-1第2山国ビル1F ☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	4,143,080	YAKAN	1コイン 52面
ピットフォールII	179,640	坂巻信夫	
スパルタンX	476,950	小笠原正巳	
スチャラカ空中戦	679,250	田村 直	
アイスクライマー	568,790	BACURA	
ロードファイター	599,910	小笠原正己	
バックランド	1,293,090	松尾康知	
忍者くん	747,490	富田直充	
エキサイトバイク	962,640	MAPPY	
グロブダー	1,511,410	YAKAN	最終面のみクリア(99)

プレイタウンユー&ユー三軒茶屋店

東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19 ☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	1,159,110	白石浩一	
ミステリアスストーンズ	1,048,816,790	松尾康知	
グロブダー	257,860	金沢淳一	
忍者くん	187,620	工藤良典	
フィールドコンバット	42,800	石川 宏	
★B-ウイング	9,999,999	岡島雄一	
1942	643,210	高橋里志	
バックランド	300,620	中村信二	
スーパーバスケットボール	1,210,800	大泉 泰	
新入社員とおるくん	192,600	村田信幸	

プレイシティキャロット烏山店

東京都世田谷区南烏山6-5-15 ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	631,760	ULTRAVOX	29面
エグゼドエグゼス	903,800	EXCALIBUR	
★ディグダグII	93,600	安 田	
ドラゴンバスター	8,795,140	落 合	144面
グロブダー	135,020	EXCALIBUR	1~47面
バックランド	2,330,570	ACU EPS	
★ドルアーガの塔	60面クリア	ATARI-KAD 佐藤康弘	
ピットフォールII	289,650	落 合	
イーアルカンフー	2,700,000	なおや&かずや	
スパルタンX	532,890	SEN 瀬野	

プレイシティキャロット経堂店

東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	4,383,450	EXCALIBUR	1コイン
イーアルカンフー	648,500	EXCALIBUR	Aランク
エキサイトバイク	123,890	EXCALIBUR	
アイスクライマー	382,420	EXCALIBUR	
忍者くん	930,250	MON	
オセロ	121,200	NAGATA	
ピンボ	1,217,460	運送屋のあんちゃん	
バンクパニック	9,999,999	木ッ戸	
★B-ウイング	9,999,999	ししどんどえ~す	
ポールポジションII	90,140	肉丸どえーす	6周設定 テストコース

GAME SPOT 21

東京都新宿区西新宿1-15-4 ☎03-343-0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	549,220	GIL.浜田勤泰	
アイスクライマー	89,820	佐藤和啓	
エグゼドエグゼス	2,633,000	PAC 河合	
1942	1,186,780	進 藤	
ドラゴンバスター	796,450	野 口	
ピットフォールII	210,260	飯 島	
イーアルカンフー	9,999,900	加嶋良三	
スパルタンX	396,500	佐藤和啓	
ロードファイター	760,130	佐 藤	
★B-ウイング	9,999,999	安藤・遠藤・加藤・近藤	他計10名

プレイシティキャロット一番街

東京都新宿区歌舞伎町1-17-6アツミビル内 ☎03-209-8832

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	3,612,960	Worldの村松さんと社長さん	1コイン 47面
グロブダー	136,570	Anti-VG₂の会会長	1~47面
アイスクライマー	1,442,390	JAC	ノーマル
ピットフォールII	480,420	EXCHANGER	1コイン
1942	973,630	司商会の誠くん	8万 EVERY
エグゼドエグゼス	957,500	有希子と桃子	2人用
エキサイトバイク	1,000,000+α	GIL.HAMAD	44面
★スパルタンX	2,037,620	Anti-VG₂の会	ノーマル
イーアルカンフー	5,027,200	MAPPY-TAIK	ノーマル
ドラゴンズレア	449,764	DEXTER	ノーマル

プレイシティキャロット新宿店

東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	181,700	元祖会長HKD	15面
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	かねこたつや	1コイン
ロードランナーII	2,560,720	MAI♡	72面
グロブダー	131,380	DEXTER	1~48面
マグマックス	174,300	鎌田英希	ノーマル
ピットフォールII	258,420	野口宗範	1コイン
イーアルカンフー	6,500,000	林 大紋	ノーマル
スプレンダーブラスト	367,350	鎌田英希	5面
ドルアーガの塔	60面クリア	IKEDA.	1コイン
スーパーパンチアウト	999,990	WIN	FIGHT 33

ゲームブティック高田馬場

東京都新宿区高田馬場3-2-15 ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	170,220	FUL	ノーマル
スターライダー	242,350	MSX	ランク2
ファイヤーフォックス	2,023,883	PSI	最強
ジェダイの復讐	1,237,380	MOBRINIAN	ハード
クリスタルキャッスル	866,133	BUBRINIAN	ノーマル
ロードランナーII	3,065,070	MAI♡ R=97	1コイン ノーマル
カンタム	2,266,220	PSI(R=525)	ランク4 1コイン
グロブダー	143,550	DEXTER (1~52)	1コイン ノーマル
ドラゴンバスター	4,630,240	FULR=65	1コイン ノーマル
アイスクライマー	1,158,000	PIY	ランク2

ファンファクトリー高田馬場

東京都新宿区高田馬場3-1-4 ☎03-362-2567

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	2,067,000		
エキサイトバイク	242,670		
スパルタンX	431,460		
ドラゴンバスター	327,460		
エグゼドエグゼス	928,600		
侍日本一	54,850		
1942	12,105,060		
フォーティラブ	5GAME, 1SET, 8MACH		
ウォールクラッシュ	146,353		
インターステラー	77,400		

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★B-ウイング	9,999,999	チャンプ 他1名	45面クリア
ポールポジションII	55,410	中野 亨	Dランク
エクイテス	333,150	青柳孝夫	16km
ロードファイター	999,999	よこたひろし	
エキサイトバイク	314,300	NAMCO津村	14面
イーアルカンフー	609,600	NAC奥隅	10面
ぺったんピュー	489,340	フロッサー	26面
アイスクライマー	152,930	フロッサー	
ドラゴンバスター	608,170	フロッサー	1コイン 10面
トロン	41,587	岡田有希夫	4面

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1大幸ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★エグゼドエグゼス	10,000,000	VERTEX FANCY-ALI	1コイン 31面 カウンターストップ
ドラゴンバスター	2,558,590	VERTEX-タカシ	1コイン 35面
バックランド	2,885,110	VERTEX FANCY-ALI	ノーマル 111面
イーアルカンフー	586,200	FANCY-MAR	11面
エキサイトバイク	1,106,535	ILS-M	41回 7面
グロブダー	6,514,050	VERTEX-AXV	99面から 5機
バルーンファイト	1P 1,160,750 2P 1,699,060	ILS-M, ILS-T, ILS-M	50面 53面
忍者くん	8 821,430	VERTEX-AKE	32面
★ドルアーガの塔	60面クリア	ギル少年(ソックリデ～ス) シバタ君	1コイン ギル1人
スターウォーズ	10,000,000+α	FANCY-SHOKO	最強

ビデオインイセザキ
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町2-11-11 ☎045-251-8204

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	601,520	大山	
1942	183,147	東原	
ピットフォールII	132,710	長さん	
イーアルカンフー	426,300	TO. TO	
スパルタンX	629,940	平	
GPワールド	728,400	松尾	
ロードファイター	724,450	ミスターM	
エキサイトバイク	136,880	中山	
アイスクライマー	77,770	山本	
ミステリアスストーンズ	23,768,865,430	T. S	

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1巣鴨センタービルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	4,368,630	NGP-SIN	1コイン 69面
グロブダー	143,220	瀬川 拓	1～41面
バックランド	2,872,320	ACU-EPS	NO EVERY 106面
★ロードランナーII	3,599,500	MAI♡	102面
エグゼドエグゼス	3,682,600	FECES	1コイン1人プレイ
ピットフォールII	423,000	EXCHANGER	2ミスクリア
アイスクライマー	1,958,530	闘幻狂-PEACH	1人プレイ
★エキサイトバイク	2,802,420	FAMK-JUP	143面
スパルタンX	643,340	平井裕二	4面-2F
イーアルカンフー	761,000	闘幻狂-PEACH	21面

GAME SPOT21国分寺店
東京都国分寺市本町2-9-2 ☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	2,657,300	関根治之	
ピットフォールII	104,230	橋本タカヤ	
バックランド	1,460,350	ちゅうや	
スパルタンX	506,430	SEN瀬野	
1942	11,641,210	PRAGONS	
ロードファイター	646,780	ジミー	
エクイテス	9,999,990	SEN瀬野	
空手道	495,800	清水賢一	
バンクパニック	1,976,050	小柳耕太郎	
三輪サンちゃん	589,410	加持明彦	

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットフォールII	334,370	FBH小林	
エグゼドエグゼス	342,800	持丸寛志	
ドラゴンバスター	1,237,470	HIN	
イーアルカンフー	548,600	ピストンJr	
ロードランナーII	688,600	HIN・KK	
スチャラカ空中戦	927,800	HIN・MON・KK	
アイスクライマー	635,110	河野浩一	
エキサイトバイク	389,290	浦川隆博	
リバレーション	999,990+α	金沢淳一	
バックランド	713,420	はらたいら	

ファンファクトリー中野
東京都中野区中野2-7-4 ☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	784,990	永田入造	
1942	1,424,440	井内隆男	
スパルタンX	324,950	井内善次郎	
ポールポジション	59,300	三宅春明	
イーアルカンフー	162,300	松田 進	
サンダーストーム	841,700	金子一郎	
忍者ハヤテ	376,400	坪井庄八郎	
★B-ウイング	9,999,999	木下&遠藤	
ミステリアスストーンズ	211,894,710	長谷川善朗	
ギャプラス	1,498,000	桐岡昭広	90面 4基

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京都小平市小川町1-758-11 ☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	2,276,900	AKI	ノーマル
ロードランナーII	2,248,140	AKI	69面
忍者くん	431,090	O. Y	ノーマル
エキサイトバイク	176,565	おちあい	ノーマル
バックランド	670,850	タケマツ	ノーマル
スーパーバスケットボール	2,681,670	NOM	ノーマル
エクイテス	7,000,000	タケマツ	ノーマル
バンクパニック	9,999,999	AKI	191面 残10
スパルタンX	501,530	大江!	3面目の5階
新入社員とおるくん	161,200	AKI	ノーマル

ジョイプラザ上大岡
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10 桂ビル内 ☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジャンゴウレディー	976,000	藤田美葉	
ロードランナーII	428,900	クロさん	
イーアルカンフー	411,700	ユウスケ	
ドラゴンバスター	265,690	岡本 貫	
エキサイトバイク	112,500	ミヨ	
スターフォース	3,479,300	田辺幸夫	
1942	1,714,550	日出孝史	
バックランド	1,189,730	鈴木 強	
エグゼドエグゼス	296,500	瀬野	
バギーチャレンジ	45,809	正夫	

プレイシティキャロット西荻店
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,828,890	EXCHANGER	1コイン 25面
ロードランナーII	2,175,890	EMI	85面
エグゼドエグゼス	869,100	EXGANDER	シングル
アイスクライマー	523,300	AI	
イーアルカンフー	377,800	Foram. M	やや難
スパルタンX	516,540	SEN瀬野	
★グロブダー	196,560	SPERINIAN	1～65面
1942	827,910	平野おみ	1コイン
エキサイトバイク	1,105,560	竹内久徳	
★スーパーパンチアウト	999,990	SEN瀬野 他1名	

花小金井キャロットハウス
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	979,630	VERTEX FANCY-ALI	1コイン
エグゼドエグゼス	425,700	よしゆき♀♂♀♂	5面
アイスクライマー	399,320	DRAGONS EXCALIBUR	1面から
グロブダー	136,220	VERTEX FANCY-ALI	5機設定
スパルタンX	502,170	SEN瀬野	
ミステリアスストーンズ	536,332,350	DRAGONS EXCALIBUR	1コイン
イーアルカンフー	542,800	FM-8mk V	2人設定
ロードファイター	999,999+α	DRAGONS TSUKAHARA	
エキサイトバイク	324,930	VERTEX-AXV	
1942	11,933,580	萩原和夫	1コイン

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,838,150	ZENJI	1コイン 19面
ロードファイター	437,210	ばび	
スパルタンX	498,100	RET	
ロードランナーII	979,740	青柳孝則	42面
イーアルカンフー	516,500	バビ	
スチャラカ空中戦	679,100	CREAMY TAKU	
1942	11,947,850	PELSIA	
忍者くん	912,080	ZENJI	シーン30
ピットフォールII	236,330	ZENJI	最後まで
ジェダイの復讐	1,141,030	FISCHER	残機10

ゲームセンターUFO
東京都板橋区板橋1-54-3 ☎03-916-8844

休載

☆また来月がんばってくださいネ!

プレイランド赤い風船
神奈川県横浜市港南区上大岡西2-1-28☎045-844-1152

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットフォールII	376,500	私はヴィーナス	
ドラゴンバスター	578,700	308号室のジャンピューター	
スパルタンX	1,728,600	杉山 勉	
イーアルカンフー	1,447,700	木村健司	
1942	9,647,200	中澤顕子	
ロードランナーII	999,990	アトミック畑	
雀狂	—	—	
スーパーパンチアウト	584,780	デザートイン	
GPワールド	85,400	東海寺太郎	
新入社員とおるくん	12,356,600	ラン丸	

長岡キャロットハウス
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	956,280	SAY SIX	1コイン ノーマル
ピットフォールII	151,360	SAY ホブリン	ノーマル
ロードランナーII	1,219,490	音無響子	42面
アイスクライマー	626,150	SAY梵	ノーマル
イーアルカンフー	352,200	両替機	ノーマル
スパルタンX	302,680	KINJO	ノーマル
スチャラカ空中戦	1,042,350	TOY	ノーマル
ロードファイター	697,880	SAYみつ	ラップ 8'43"22
スーパードンキホーテ	748,500	小池一英	ノーマル
バックランド	3,310,110	SAYみつ	20万 EVERY

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★B-ウイング	9,999,999	島田紀雄	
ドラゴンバスター	645,130	梅本	
イーアルカンフー	392,500	中森雅文	
ロードランナーII	492,730	IKA	
スパルタンX	397,370	本橋政文	
スチャラカ空中戦	114,700	中森今日子	
1942	3,333,330	島田紀雄	
ツインビー	144,600	島田紀雄	
アーバンチャンピオン	114,270	宇佐見修一	
ミステリアスストーンズ	43,567,200	君島弘城	

パソピック
神奈川県横浜市中区常盤町4-47 ☎045-662-5720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットフォールII	524,830	佐久間	1コイン
ロードランナーII	384,440	松浦	1コイン
スパルタンX	729,100	瀬賀	
GPワールド	289,410	円田	
雀狂	—	—	難易度60%
エキサイトバイク	889,760	東山	
ギャラガ	1,189,200	ハリー	
ロードファイター	94,920	渡辺	
1942	471,000	1943	
スターフォース	824,200	トオルクン	

ニュービバアメリカン
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
侍日本一	53,610	阿部 勉	
ロードランナーII	433,460	WIZmark II	
ドラゴンバスター	841,590	神田正則	
ピットフォールII	120,310	MILK	
イーアルカンフー	576,900	松井	
アイザックII	917,430	DIE	
エグゼドエグゼス	497,300	くわばら	
ウォールクラッシュ	52,310	田沢達也	
エキサイトバイク	152,500	MTX	
1942	1,089,230	沢田和彦	

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 ☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,908,120	WIZmarkII	1コイン ノーマル
1942	11,728,220	LML	ノーマル
バックランド	772,080	長谷川	ノーマル
スパルタンX	271,090	田中	ノーマル
リバレーション	179,400	XPS	ノーマル
ドルアーガの塔	1,646,020	XPS	1コイン ノーマル
忍者くん	733,160	DIE	ノーマル
グロブダー	120,670	WIZmarkII	ノーマル
ロードファイター	313,310	XPS	ノーマル
エクイテス	3,721,800	MASASHI	残機44 ノーマル

朝日町キャロットハウス
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	2,884,770	ぽちゃ☆	1コイン 36面
ドラゴンバスター	1,729,340	中込	1コイン
エグゼドエグゼス	2,993,770	ぽちゃ☆	1コイン 14面
ロードランナーII	1,818,500	KFO	1コイン 75面
ピットフォールII	328,790	FBI	1コイン
エキサイトバイク	220,575	BMXウカー	
ぺったんピュー	913,510	徳名木棒	
★B-ウイング	9,999,999	桜林, BUG	
雀王II	四暗刻	姫野陽一郎	
パンクパニック	972,750	KAN	

ビデオインパズル
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3 ☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	6,815,710	・♡・	
イーアルカンフー	405,630	A S	
侍日本一	42,000	てきとー	
1942	715,490	LLL	
忍者くん	495,220	SILVIA	
スパルタンX	513,970	A. S	
ドラゴンバスター	1,682,410	永久パターン	
アイザックII	234,200	FBI	
ロードランナーII	2,421,780	A. S	
エグゼドエグゼス	1,158,250	すやま	

バンダナ福井店
福井県福井市中央1-12-4 ☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,922,110	マクロス	1コイン
エグゼドエグゼス	934,500	田谷勝信	1コイン
イーアルカンフー	9,999,900	K.O.Z	263面
ツインビー	999,990	YKK	
侍日本一	367,300	阿部君	
ロードランナーII	3,342,770	ASDA アタモステ!	
1942	10,972,440	GIL	
スターフォース	2,355,110	K.T かづや	
★ドルアーガの塔	60面クリア	T.HASEBE 他4人	1コイン
★ピットフォールII	707,310	JJスキップ・スキップ楽しいな～	1コイン

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	929,300	FLICKER	
ピットフォールII	236,310	YAN	
スパルタンX	431,580	FLICKER	
エグゼドエグゼス	776,400	FLICKER	1コイン
ロードファイター	492,150	RUN	
★B-ウイング	9,999,999	JHSYMO	
バックランド	905,660	コウジ & マサエ	
忍者くん	418,770	ビニールウンコガッツ	
エキサイトバイク	165,285	モーラ七沢	1面から
ハイパーオリンピック'84	464,820	FLICKER	レベル5

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通1-12 ☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	751,970	明日香	1コイン
バックランド	4,354,190	PSS	
スパルタンX	609,460	甲村 正	
エグゼドエグゼス	1,901,900	SUGINO & SUPER EXTRA	
ロードランナーII	1,228,820	ITO	
エキサイトバイク	422,610	CR－X	18面
アイスクライマー	745,340	笹原	
ピットフォールII	115,600	SUGINO	
スチャラカ空中戦	1,350,800	IMAHZI!	
—	—	—	

フェニックス武生
福井県武生市押田町4-9-1 ☎0778-23-5417

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	165,820	坂下	
ジャンゴウレディ	840,000	西野	
1942	439,180	MAX	
ナイトギャル	40,000	松本	
ドラゴンバスター	482,890	AAA	
スターフォース	521,800	吉岡	
VSエキサイトバイク	134,730	CAR	
ギャプラス	263,800	F. X	
エグゼドエグゼス	482,900	坂下	
ウォールクラッシュ	169,016	GTR	

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1丁目3 7セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	2,050,090	GAW	1コイン
エグゼドエグゼス	704,900	XES & HITBIT CORP	
ピットフォールII	270,860	SBN	
ロードランナーII	1,098,000	XES & HITBIT CORP	
1942	12,110,690	MAD MAX!	
バックランド	1,450,890	辻	
イーアルカンフー	564,400	SBN	
ロードファイター	965,260	男どもよ挑戦してこい	
侍日本一	68,940	理 and 次	
ミステリアスストーンズ	1,781,975,070	Mr. たにぐち	

レジャーの広場U.F.O
愛知県豊橋市多米中町2-10-5 ☎0532-62-0520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	354,500	花田	
ロードランナーII	917,470	(H. H)ハギモト	
ピットフォールII	129,070	山田	
エグゼドエグゼス	440,900	(H. H)ハギモト	
ドラゴンバスター	362,790	富田	
スチャラカ空中戦	402,300	(H. H)ハギモト	
スーパードンキホーテ	470,000	IYO	最終面クリア 残り2人
バックランド	1,596,140	田中真一	
忍者くん	338,400	ジョー	
パンクパニック	2,675,500	FZR	

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店 ☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	11,657,460	J B	
スパルタンX	448,610	TINTIRO	
ピットフォールII	358,190	Battler	
イーアルカンフー	2,523,300	Battler	2人
ロードランナーII	255,170	Battler	
エキサイトバイク	262,820	MSX	
サンダーストーム	3,858,900	Surf Dreaming	5機
アイザックII	1,646,420	Battler	5機 PHASE 4
侍日本一	60,580	平 忠彦	5人
忍者くん	696,500	TOMITAN	

プレイシティキャロット静岡店
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	1,420,040	TAKESHITA	
ドラゴンバスター	1,559,380	OOブリ	
イーアルカンフー	439,200	はしもと	
エグゼドエグゼス	367,860	ジャガー横田・長与千種	
バックランド	532,350	松下トモエ	パックマン数 2
★ドルアーガの塔	60面クリア	山本和紀	1コイン 1,626,330
ジェダイの復讐	1,365,510	NOZAKI	
アイスクライマー	536,080	ギャラクシアン	
ぺったんピュー	631,280	今にみていろ!! R子	
ニューラリーX	633,930	S. H	

星ヶ丘キャロットハウス
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,451,200	BEE!	17面
ロードランナーII	1,192,860	寺西	42面
バックランド	1,494,400	FUHKO	
グロブダー	147,370	OKU	1～43面
イーアルカンフー	578,400	TITTA	
スパルタンX	408,570	YOU	
忍者くん	441,180	小林	
スーパードンキホーテ	766,500	CCV	
ミステリアスストーンズ	3,044,181,280	古田&佐藤&野崎	
リバレーション	1,990,180	村瀬	パターン8 クリア

ビッグキャロット金沢店
石川県金沢市片町2丁目8-20児玉ビル ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	1,800,600	パワッチILL	
ドラゴンバスター	679,350	おに	1コイン
1942	11,929,650	J B	
バックランド	1,670,470	SSSP	
★イーアルカンフー	9,999,900	WILD CAT	
リバレーション	3,597,800	OMAKE	
ピットフォール	104,160	カワウソ	
忍者くん	398,440	HARRIER	
ロードファイター	779,630	WILD CAT	1コイン
ぺったんピュー	1,013,670	パワッチILL	

プレイシティキャロット両替町店
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,315,640	クリーミーマミ(FAC)	
スチャラカ空中戦	756,150	城中のヒーロー	
イーアルカンフー	5,091,000	城中のヒーロー	
エグゼドエグゼス	2,080,700	K.Shiba(FAC)	1人で1面から1コイン
アイスクライマー	439,150	城中の人	
1942	12,145,370	K.Shiba(FAC)	1コイン
ピットフォールII	83,670	S	
バックランド	2,463,380	杉山満史	
スパルタンX	602,760	杉山満史	
スーパードンキホーテ	766,500	K.Shiba(FAC)	

ドンキーハウス
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	2,397,920	中田裕己	1コイン 26面
イーアルカンフー	450,400	ヌーベル・ディザード	
1942	11,938,240	小浜博司	最終面クリア
ロードランナーII	1,391,470	和田森茂	1コイン
バックランド	986,400	中田裕己	
スパルタンX	218,200	藤市	
★ドルアーガの塔	60面クリア	石井啓之・藤井昭浩	
グロブダー	155,550	小島邦康	1～42面
ロードファイター	976,380	中田裕己	
バルーンファイト	445,750	伊藤雅己	

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	400,000	COMIC-BOY!	5人
イーアルカンフー	455,900	五十嵐	大会期間中
ロードランナーII	347,070	Tampa 小川	
ポールポジションII	85,450	AKI	ハイランク 6周
ジャンゴウレディ	317,000	サラリーMAN	
アイザックII	1,175,120	Tarochou. S	
ピットフォールII	108,200	COMIC-BOY!	
侍日本一	53,810	TATSUYA	
エキサイトバイク	219,835	MSX	
三輪サンちゃん	1,504,750	COMIC-BOY!	

プレイシティキャロット・アピア店
静岡県静岡市中吉田川原田310-1 ☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,183,930	MOMOKO. K	1コイン
バックランド	1,602,470	杉山満史	
ロードランナーII	453,830	Y. N	
ピットフォールII	40,720	KIUCHI	
スーパーパンチアウト	1,092,230	M. K	
イーアルカンフー	573,200	T. O	
スパルタンX	573,370	杉山満史	
スーパードンキホーテ	686,500	なるほぼ	
スペースエース	155,888	S. U	
忍者くん	233,680	R. A	

ゲームコーナーエース
愛知県江南市赤童子町大堀101 ☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	1,933,000	T. M. BROS	11面
ピットフォール II	244,190	S P	全ステージクリア
ドラゴンバスター	721,640	S P	
★1942	13,426,800	T. M. BROS	最終面クリア
B-ウイング	1,350,610	キッパ	44面クリア
リバレーション	999,999+α	M. N(マノ)	
エキサイトバイク	184,775	H. Y	
スチャラカ空中戦	890,200	キッパ	
ロードランナーII	2,476,890	T. M. BROS	ノーマル72面
三輪サンちゃん	1,447,050	T. M. BROS	89面

プレイプラザハスラー
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	1,730,800	平井禎章	
ドラゴンバスター	693,150	冨永　浩	1コイン
スパルタンX	528,830	中島浩二	
1942	11,955,100	浜口　誠	
ロードランナーII	2,163,170	山仲哲也	
グロブダー	117,610	小林康成	1面から
バックランド	1,322,930	石黒雅仁	
忍者くん	655,630	山仲哲也	
ミステリアスストーンズ	2,189,489,681	古左黒徳幸	1コイン
★ドルアーガの塔	60面クリア	石黒雅仁・倉持政弘	

スターロイヤル
大阪市北区梅田駅前第1ビル1F ☎06-341-1128

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	834,250	嶋田晃一	
1942	1,128,170	たこくん	
イーアルカンフー	445,340	小間啓司	
エキサイトバイク	333,220	野村　浩	
スパルタンX	——	——	
ピットフォール	——	——	
バックランド	654,230	川路みつぐ	
クラウンズゴルフインハワイ	——	——	
ロードファイター	——	——	
スターフォース	1,321,530	万戸興家	

アポロゲームセンター
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 ☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	468,100	清水雅雄	
ピットフォール	389,510	長谷川裕次	
ドラゴンバスター	519,870	黒川敏彦	
ロードランナーII	789,500	伊藤博志	
アイスクライマー	847,600	常盤貞雄	
エグゼドエグゼス	2,379,810	加藤智寛	
ツインビー	486,100	水岡英雄	
エキサイトバイク	1,459,860	東山貴行	
スパルタンX	479,800	尾松則行	
1942	2,398,510	渡士幸夫	ハード

フラッシュイントヨタ
愛知県豊田市田中町5-38-6松美ビル内 ☎0565-29-1489

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

センターロイヤル
大阪府大阪市北区梅田駅前第3ビルB1F ☎06-341-6069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	276,600	ZAKO	
1942	579,730	ZAKO	
ピットフォール	324,300	松山　浩	
イーアルカンフー	5,219,020	中川政彦	
ロードランナーII	423,000	川人永吉	
スパルタンX	——	——	
ドラゴンバスター	——	——	
バックランド	753,280	吉川幸秀	
スターフォース	4,243,800	ACV-EPS	
ティンバー	——	——	

プレイシティキャロットガムガム
大阪府吹田市岸部南1-24-9 ☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	3,038,500	中嶋まさし	
ドラゴンバスター	791,670	ゲンさん	1コイン
ピットフォールII	249,360	ざんずらの父	1コイン
ロードランナーII	953,440	チャーリーNSB	37面
アイスクライマー	543,590	チャーリーNSB	
スチャラカ空中戦	715,450	チャーリーNSB	
イーアルカンフー	608,500	卒業おめでとう山川君	
エキサイティングサッカー	205,130	チャーリーNSB	1人用
エキサイティングサッカー	79,480	ザ・チャーリーズ	2人用
バックランド	456,300	いつでもゲンさん	

Y.Pエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	2,049,700	MOLE	
ドラゴンバスター	568,320	TAC	
ピットフォールII	273,160	O.H	
バックランド	3,759,480	N.K	
スパルタンX	288,070	S.M	
ポールポジションII	91,010	K.N	
★ドルアーガの塔	60面クリア	F.T	1,882,150
ボンジャック	1,288,220	LOM	
ジャイロダイン	1,453,800	TAN	
バンクパニック	1,054,320	S.S	

プレイシティキャロット道頓堀店
大阪市南区道頓堀1-5-9 ☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	470,080	CKYテクニカル武村	
1942	769,900	CKYテクニカル武村	
ポールポジションII	80,270	CKYテクニカル榎原	テストコース
ドラゴンバスター	844,450	TEMPLE-KNIGHTことHCM	1コイン
ロードランナーII	712,580	生駒のCPU	
バックランド	905,280	CKYテクニカル武村	
★ドルアーガの塔	60面クリアの最低点	淡ミューのESU沢	575,670
★B-ウイング	9,999,999	淡ミューのESU沢	
グロブダー	3,517,910	CKYテクニカル榎原	※
エキサイトバイク	162,895	HASESAN汁	

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1の7の20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	1,738,280	岡田　仁	1コイン
ロードランナーII	1,087,890	樋口のぼるくん	R39 1コイン
エグゼドエグゼス	2,305,200 2,410,900	POS！ BE FREE！	1PLAY 2PLAY 1コイン
イーアルカンフー	693,900	yazoo	
ピットフォールII	72,140	BE FREE！	1コイン
ドラゴンバスター	1,062,650	ZUN	1コイン
アイスクライマー	511,310	BE FREE！	
スパルタンX	244,520	BE FREE！	
ジェダイの復讐	694,490	BE-CHO！	
ロードファイター	713,670	BE FREE！	

ビデオインスポーツタッチダウン
三重県津市栗真町屋町字東之内1614-4 ☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ハヤテ	9,999,900	服部LUM	ハヤテ1人
ジャイロダイン	5,141,280	SYOICHI ISHIDA	
イーアルカンフー	211,900	山鹿幸治	
1942	249,820	A.A.A	
ゼビウス	9,999,990	SYOICHI ISHIDA	ジェミニ誘導ナシ TIME 6'49'12'
スターフォース	658,600	MAX	
エクセリオン	999,990以上	SRX	
キックスタート	65,700	ジュニア	
侍日本一	98,500	マックス(SRXの弟)	
べんべろべえ	97,510	MAX	

なんばCITYビッグキャロット
大阪市南区難波5丁目1番60号なんばCITY内 ☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	1,200,100	BNY	
1942	1,407,970	西村光弘	
イーアルカンフー	4,583,620	ABCDEFG…	
スパルタンX	294,820	森下	
ドラゴンバスター	842,260	CKYテクニカル武村	
エキサイトバイク	442,215	宮川広照	
ロードランナーII	480,290	萩原秀隆	20面
リバレーション	713,880	金城鉄浩	
アイスクライマー	123,900	しものくん	
B-ウイング	9,999,999	トンプソン	

ゲームプラザUFO
大阪府茨木市駅前1-4-14 ☎0726-26-9661

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

ゲームセンターニュースター
三重県津市江戸橋1-30-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	8,350,000	笠井直人	
ピットフォールII	100,300	ミスタX	
ドラゴンバスター	645,270	鈴村裕章	
ロードランナーII	999,999	小田桂子	
1942	187,280	荒川君	
★B-ウイング	9,999,999	荒川君(他3名)	
スパルタンX	184,260	HSO	
★忍者くん	9,999,999	すずきよしや	
スーパードンキホーテ	549,500	ABC	
ギャプラス	1,591,200	ODA	

ゲームセンターニュー光
大阪市南区心斎橋筋2-23 ☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	237,770	京谷聖一	
イーアルカンフー	180,400	平川正人	
侍日本一	98,500	小原　守	
ロードランナーII	270,560	真弓　司	
ピットフォール	30,210	池田　透	
GPワールド	57,200	杉山丈二	
エグゼドエグゼス	312,000	水津浩治	
ティンバー	123,600	沢井　清	
ツインビー	95,200	山本　実	
B-ウイング	3,0949110	テクニカル武村	

ゲームスポットイーストサイド
大阪府堺市北瓦町2-1-28ヤングタウン ☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットフォールII	302,800	冨永浩典	
ツインビー	1,625,250	岩本教克	
スパルタンX	334,100	宇野山公一	
スターフォース	3,338,550	屋部誠治	
エクイテス	4,036,300	灰谷昌久	
ティンバー	329,800	北野健一	
アイスクライマー	466,900	近藤　清	
エキサイトバイク	189,950	松田正志	
バックランド	851,260	坂井幸雄	
ロードランナーII	928,310	北橋宗和	

プレイシティキャロット第4ビル店
大阪市北区梅田1-5駅前第4ビルB2-25 ☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	526,800	Mr. Hungry	
ドラゴンバスター	3,299,840	MBM	
ハル21	944,720	CKYテクニカル野崎	
イーアルカンフー	565,500	宮本ドラエモン	
グロブダー	3,513,850	ナムコティックゲーマーズ	
スーパードンキホーテ	257,100	GRA	
★B-ウイング	9,999,999	NASUBI, 淡ミューのS.K	
アイスクライマー	133,570	小林タコ郎	
ロードランナーII	1,389,420	AKI	
バンクパニック	435,200	Yumi Asami by ミーくん／	

プレイシティキャロットなんば店
大阪市南区難波3丁目6-17 ☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	1,508,940	生駒のCPU	
スパルタンX	450,870	CKYテクニカル有満	
イーアルカンフー	2,681,200	CKY	
ピットフォールII	261,570	GACUFOKW	
★ドルアーガの塔	60面クリア	生駒のCPU	2,291,520
バックランド	1,507,120	ACUEPS	
ドラゴンバスター	1,592,530	バスター毛戸	
スーパードンキホーテ	752,500	CKY隠れキャラ	
ディグダグII	142,000	BE FREE／	
ツインビー	3,068,100	BE FREE／	

ビッグキャロット京都店
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	3,797,160	T.M	1コイン
1942	758,680	福知山の堀江君	最強
イーアルカンフー	604,000	CKYテクニカル武村	ノーマル
ロードランナーII	9,999,990	T.M	ノーマル
ピットフォールII	295,280	大浜信忠	ノーマル
スパルタンX	510,330	奥田	ノーマル
グロブダー	147,010	藤原のゼビウス	1～47面
バックランド	1,102,510	CKYテクニカル武村	ノーマル
三輪サンちゃん	3,326,540	T.M	ノーマル
スチャラカ空中戦	504,200	山下　剛	ノーマル

ドリームイン河原町
京都市中京区河原町通蛸薬師上ル奈良屋町301の1 ☎075-255-0597

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	851,120	佐原友次	
ロードランナーII	384,470	須藤孝祐	
TX-1	192,340	新沢貞光	
ピットフォールII	46,480	桶谷修三	
ポールポジションII	52,600	浦野信清	
コスモスサーキットジャンボ	61,920	飯村強	
忍者ハヤテ	300,300	工藤壮夫	
ドラゴンバスター	89,490	笹倉栄一	
スパルタンX	524,100	谷口哲彦	
ポールポジション	51,200	高田明俊	

プレイシティキャロット福山店
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	2,419,700	真彦，明菜	
1942	12,976,130	真彦，明菜	
ドラゴンバスター	848,140	KOJ	12面
スパルタンX	724,900	真彦，明菜	
イーアルカンフー	9,999,900	岡本裕二	
グロブダー	210,660	Mr. KUBO	1～47面
グロブダー	5,515,550	KYON²	99面のみクリア
ピットフォールII	286,460	真備＝秀樹	
バックランド	1,116,680	KNG	
チャイニーズヒーロー	6,179,000	A. J. SUL	

ジョイパック西新
福岡県福岡市早良区高取1-1-20 ☎092-844-3520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	642,160	BABA	
ロードランナーII	2,892,410	BABA	
ドラゴンバスター	687,070	松本	
イーアルカンフー	433,900	岡村吉人	
1942	11,968,060	仲原善	
エキサイトバイク	1,119,900	野中京太	
ピットフォールII	394,360	G.M.C. えるす	
忍者くん	465,930	今林寛和	
忍者ハヤテ	2,276,800	山口	
ウォールクラッシュ	981,557	えんどうみちろう	

ビデオインマツヤ丸太町店
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットフォール	222,540	T. S	
エグゼドエグゼス	5,380,700	堀江＆山本	
スパルタンX	529,730	山本博孝	
侍日本一	137,650	S. M	
忍者くん	793,600	A. I	
★ドラゴンバスター	9,999,990＋α	T. M	1コイン
ロードランナーII	2,631,830	堀江辰征	90面
1942	11,951,750	山本博孝	
スーパードンキホーテ	778,500	RYO	
エキサイトバイク	G66,655	イグアナ健司	

カントリーボーイ
広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	314,150	木谷	
忍者くん	579,020	新堀	
ジャンゴウレディ	796,000	アベック	
ポールポジション	75,850	土井	
ドラゴンバスター	309,120	杉岡	
スターフォース	6,775,400	熊谷	ノーマル
エグゼドエグゼス	2,049,700	熊谷	
ぺったんピュー	242,030	新堀	
ソンソン	―	―	
バックランド	―	―	

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六つ門町2-34 三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,475,120	石田	
ロードランナーII	874,750	WHO	
スパルタンX	230,840	東城英寿	
イーアルカンフー	343,900	USA	
エグゼドエグゼス	723,700	東城英寿	1P
バックランド	822,940	東城英寿	
アイスクライマー	177,530	東城英寿	1P
エキサイトバイク	112,500	ANX	
忍者くん	314,900	ぐっち	
グロブダー	39,810	東城英寿	1面から

ビデオインJOY
兵庫県神戸市長田区若松町5-3-13 ☎078-631-5504

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エキサイトバイク	1,312,325	川崎	
エグゼドエグゼス	2,212,200	本田	
ドラゴンバスター	481,670	RYO	
イーアルカンフー	408,600	佐藤	
ジャンゴレディ	412,000	RAN	
スパルタンX	474,200	O. T. O	
グロブダー	129,360	M. K. J	1面から
スチャラカ空中戦	1,013,930	K. O	
チャイニーズヒーロー	450,300	H. I	
ザ・闘牛	251,680	三木	

ビッグキャロット高松店
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	402,400	津島元	
スパルタンX	479,870	S・I	
★スーパーパンチアウト	999,990	明石裕樹	
ドラゴンバスター	501,670	林典之	
★B-ウイング	9,999,999	長尾亮 TULIP	
ロードファイター	382,820	アヤベ	
バックランド	1,319,870	GATU	
チャイニーズヒーロー	1,156,600	GATU	
ぺったんピュー	99,500	山本	
―	―	―	

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	328,800	山口健	
ロードランナーII	1,279,860	山崎修	
バックランド	707,680	山口錦次郎	
ドラゴンバスター	454,960	田辺義則	
リバレーション	3,572,010	山口健	
スターウォーズ	14,407,185	山口健	91WAVE
ドルアーガの塔	1,154,320	山口錦次郎	1コイン
★B-ウイング	9,999,999	山口健	ランクアップ
スパルタンX	404,710	山口錦次郎	
★スーパーパンチアウト	999,990	吉川武	

マイコンゲームI.B
兵庫県尼崎市東園田町5丁目46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	604,750	AKI	
ドラゴンバスター	544,200	ミンメイ	8面
ロードランナーII	1,468,270	なぞの人物＆PON	28面100万点
イーアルカンフー	476,100	LUN	
アイスクライマー	111,910	RUN	
ロードファイター	323,700	タケダ	
1942	11,694,990	岸本	32面クリア
バックランド	1,262,580	キシモト	
★B-ウイング	9,999,999	モモコ	
スーパードンキホーテ	636,500	カオル	

プレイシティキャロット常磐店
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	1,843,100	ヒサシ	
スパルタンX	845,200	ヒサシ	
★リバレーション	5,710,005	宮脇励司	
アイスクライマー	287,840	リンリンさん	
★スチャラカ空中戦	2,324,000	ヒサシ	
ドラゴンバスター	1,111,730	文化人・パッシシ	
ロードランナーII	524,860	S. S	
バックランド	1,208,580	GATU	
1942	12,043,200	ヒサシ	
ロードファイター	292,900	K. Y	

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館内 ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	5,512,456	ASCII	99面クリア
エグゼドエグゼス	1,466,900	ASCII	
★スーパーパンチアウト	999,990	ASCII	34人
エクイテス	2,197,050	BBA	
ピットフォールII	343,260	NOO	
1942	10,203,930	ZOX	
スーパーゼビウス	9,999,990	SMC. NMC	
ドラゴンバスター	2,020,220	???	1コイン24面
イーアルカンフー	836,300	REI	
エキサイトバイク	2,700,000	CATS EYE	残り17台

ゲームセンター・シグマ
兵庫県三木市志染町広野5-293番地 石田ビル1F ☎07948-4-0476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	253,370	A. A. A	
スーパーバスケットボール	814,450	浜野	
ロードランナーII	891,680	ハダ	
チャイニーズヒーロー	1,422,200	TOM＆CAT	
エキサイトバイク	183,660	魚	
新入社員とおるくん	137,400	F. T.	
ゼビウス	9,999,990	福田＆山口	
ギャプラス	10,000,000	浅尾英征	
ソンソン	1,656,330	ひろし＆とよかず	
フリッキー	468,200	植木平八郎	

ジョイランド松山
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	636,960	河本通昭	ノーマル
エキサイトバイク	―	大方若歌郎	ノーマル
スパルタンX	400,830	脇村尚	ノーマル
イーアルカンフー	471,400	笠井憲治	ノーマル
1942	10,159,980	渡辺慎司	ノーマル
スターフォース	3,079,200	近藤浩充	ノーマル
バックランド	1,137,040	UNA	ノーマル
ウオールクラッシュ	766,230	近藤浩充	ノーマル
ドラゴンバスター	360,040	DRA. TOKUDA	ノーマル
忍者ハヤテ	9,999,900	越智秀利…他2名	ノーマル

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

休載

☆また来月がんばってくださいね！

プレイシティキャロット流川店
広島市中区流川町8-17 大平ビル1F ☎082-246-8402

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,978,920	MNC	1コイン，ノーマル
ロードランナーII	1,020,750	FDL	1コイン，ノーマル
イーアルカンフー	1,359,400	PRO & ARI	ノーマル
エグゼドエグゼス	1,718,500	PAL	ノーマル
1942	12,109,530	OUT	ノーマル
★スーパーパンチアウト	999,990	ARI & PRO	ノーマル
ロードファイター	485,810	丸八，やんぴ	ノーマル
忍者くん	779,050	銀牙，ジョン	ノーマル
バックランド	2,537,350	真珠郎	ノーマル
ピットフォールII	114,040	MNC	1コイン，ノーマル

プレイシティキャロット黒崎店
福岡県北九州市八幡西区黒崎2丁目1-1 富士屋ビルB1F ☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	1,998,300	GMC. BSA	1コイン
ドラゴンバスター	781,710	GMC. H. H	1コイン
バックランド	5,297,820	GMC. ろずる	
グロブダー	190,300	GMC. BSA	1面から
1942	1,221,880	GMC. MATSUO	
忍者くん	742,450	TOMOKO	
ピットフォールII	335,190	DURAN	1コイン
★アイスクライマー	1,829,790	GMC. LUM	
エキサイトバイク	1,740,000	GMC. XUI	
ロードファイター	255,630	S. I	

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	548,080	KAJ	
エグゼドエグゼス	2,318,100	NYAMCO	RD12 1プレイヤーのみ
ドラゴンバスター	956,270	TOS	RD12 1コイン
ロードランナーII	602,660	NAO	RD30
★B-ウイング	9,999,999	NYAMCO, 丸目，長峰	
★ドルアーガの塔	60面クリア	清水川勝，山崎銀次郎	1コイン (984,220)
アイスクライマー	1,164,270	S－T	RD23
イーアルカンフー	398,180	中野	
スチャラカ空中戦	1,150,450	S－T	
侍日本一	103,690	NAO	RD4

★チャレンジ・ハイスコア・コーナーでおなじみの，兵庫県「マイコンゲームI.B」に，姉妹店ができました。こちらでも，ハイスコアの登録ができます。

「ZONE」(ゲームセンター・ゾーン)……大阪府池田市石橋1丁目8－6　UTビル3F

PROGRAMMER OF THE MONTH

影：いやー，春ですねー。♪は～るになれば，プ～ログラ～ムも増えて，編君だの Dr. だの，い～そがしくーて，大さわぎ～～♪

編：どうしたんですか，春の陽気のせいですか？　うかれちゃったりして……。

Dr.D：ハハハ。影君がうかれだすのも無理はないな。それにしても，プログラムの投稿本数もまた，増えてきたな。

編：みなさん，毎月どうもありがとう。

Dr.D：プログラムの質のほうもよくなってきたみたいで，今月なんかは，この優秀プログラムを選ぶのも，苦労したわい。

影：今月は，3月号の「影のＢＬＡＣＫ ＢＯＸ」コーナー作品の投稿が，さっそくありましたもんね。

Dr.D：ウム！　わずか1か月で作り上げげたという計算になるな。それにしては，ずいぶんデキがよかったぞ。

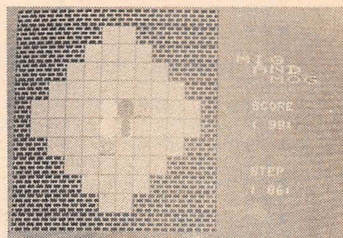
編：Ｍ5の岡村克宜君とＰＣ－8001mkIIの藤原裕二君の２人ですね。

Dr.D：ＢＬＡＣＫ　ＢＯＸからのアイデアでなければ，文句なしだったんだが，この２人は，次点ということにしよう。

影：それじゃ，今月の第１位は？

Dr.D：アイデアといい，ゲーム性といい，申し分のない思考型ゲームで，松本賢一君のＸ１用「MIG and MOG」に決定だ。画面パターンもさまざまで，市販のソフトにも匹敵するようなデキだったぞ。

編：こういう思考型ゲームというのは，アイデアだけじゃなく，プログラムもしっかりしていなければいけませんよね。パソコンには，こういうゲームがもってこいという感じもしますが……。



《写真》MIG and MOGの実行画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!

ＷＨＩＧＨＴ　ＬＩＦＴＩＮＧ	東京都葛飾区	奥原一宏君
ハノイの塔	北海道山越郡	松橋　巧君
ＭＩＬＫＥＹ	茨城県筑波郡	佐藤壮一君
ＳＵＰＥＲ　ＰＡＩＮＴＥＲ	東京都大田区	平社　仁君
ＵＦＯ落とし	大阪府東大阪市	国貞　等君
ＣＲＴの文字変換	神奈川県横浜市	安田明宏君
ＧＵＮもどき	愛知県名古屋市	田中　学君
UNDER GROUND CITY	神奈川県横浜市	ＵＴＯＲＩＡ君
オーラ・バトラー	愛知県大府市	小島利文君
爆転君	大阪府高槻市	福永陽一郎君
Bomb Bomb	兵庫県氷上郡	桧倉ウーネン君
キャロル山の魔女	滋賀県草津市	清水晴彦君
ポップン・ウォーズ	東京都青梅市	柳川　淳君
ＭＳＸ　ＲＵＮＮＥＲ	東京都大田区	米澤満博君
THE COSMOS CLEAR MAN	神奈川県相模原市	安藤太一君
スマイル ＆ スマイル	静岡県田方郡	栗原光明君
サドウネイクMKII	大阪府泉南市	西阪仁志君
ＩＭＯＭＵＳＨＩゲーム	神奈川県川崎市	小泉長次君
ＳＵＰＥＲ　ＲＡＬＬＹ	埼玉県草加市	小西英之君
オイカケＪＲ２	岡山県児島郡	三竿健一君

投稿ありがとうコーナー

☆60年２月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

平井良典／中村真一郎／森　一成／かつ／中島　洋／伊藤輝彦／田辺秀司郎／土井田義一／林田充司／福島政夫／上塚知一／横山純也／田中裕之／上島英樹／曽谷修二／三河淳一／有田達哉／林　功基／コンセントジロウ／ＨＥＬＬＯ　ＶＩＦＡＭ／上田剛嗣／井坂雄一郎／佐々木智義／高木　光／みやいたさん／Ｙ.Ｉ／松本　悟／野崎知之／新井啓介／中山哲男／黒沢　充／蒔苗直己／綾田英樹／笹木宣章／澤田浩一／鴻巣直樹／でばぐ／和家伸明／増田　聡／安達　隆／栗原光明／永野雄司／塔　隆志／Beta. K／中沢克彦／西元　憲／井沢信一／平田雄二／平社　仁／コエイ！サトー／新井隆浩／荒島　了／アデランス／野中荘平／渡辺久幸／ＤＡＴＡ　ＢＡＳＥ／川本祐一／鏡堂雅弘／田中正剛／渡辺政勝／山本和彦／佐竹克一／虻悩丸／砂川貴幸／イノウヒロユキ／河村希典／小島利文／浜平隆志／北川陽一／川口哲司／鎌田　広／栗原昭／西元　寛／井上祐二／岩井　優／柴森義和／宇佐見隆史／清水晴彦／中野裕史／三鷹五代／伏屋孝富／菅生和範／田中　保／福田昭之／福永陽一郎／稲田隆之／ＳＣＯＴＴ　ＴＲＡＣＹ／青木　明／片岡辰之／松岡聡史／吉竹省悟／吉尾　剛／井出大輔／森　充／春木　亨／佐々木一成／小澤一博／福富　幹／磯貝英之／白井建夫／溝渕健志／別府　聡／太田　寛／荒井靖洋／川口達也／高野禎也／杉江　修／中野健二郎／杉江　修／渡部和彦／野口　聡／ＨＡＳＳＨＩＮ　ＳＯＦＴ／山家英史／大久保尚紀／大西栄二／兼高克志／清水晴彦／吉村和幸／柴田雅文／野呂浩一／浅野　誠／白木祐二／位田　満／金森　崇／よし，だんご食オウ／足立勝治／花輪博和／沖田聡／正木高幸／高橋　篤／須賀　淳／阿部吉伸／皆川　徹／近藤吉朗／鈴木貿治／斎藤康征／伊藤　忍／森拓一郎／田辺隆一／ＭＲ.ＧＩＲ／今村典広／小西英之／城田樹雄／山崎幸信／村上貴政／長谷川淳司／柳田　宏／荒澤幸治／中村　剛／高　弘行／伊勢浩信／伴　正之／神前幸造／荒尾　守／サンタク老人／守屋　進／薬師神公和／佐藤英郎／古川隆一／秋元健児／馬場隆行／野瀬真一／秋武徹治／川久保雄一／長縄宣／樋浦信一／犀川泰弘／田中　亨／金子大介／村上幹也／小村直人／中西哲也／伊藤孝行／富本治志／水野義則／清水利宏／佐々木幸一／山川　険／中尾広章／伊藤完二／高橋慎一

※全員紹介しきれなくてゴメンなさい！
他にもたくさんの方々からの応募がありました。どうもありがとう！

全国  マイコンソフト取扱店一覧

北海道

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17－2 ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★YESそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1－14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★そうご電器ニューチカ店：札幌市中央区大通西3丁目 北洋ビル ☎011-214-2851
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南1丁目19 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★OA SHOP PAL：釧路市星ヶ浦大通1丁目7－1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西17条南3丁目4 キッスルハイツ ☎0155-35-6781
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★メディア札幌：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★つうけんテレコンショップ帯広：帯広市西2条南9丁目サニーデパート3F ☎0155-23-1161
★ICカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★名寄ラジオ商会：名寄市大通南6丁目
★函館西武：函館市梁川町9－3 ☎0138-55-5511

青森県

★電巧堂チェーン・八戸本店：八戸市長横町17－1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2－6－26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーンサンプラザ：青森市石江字三好143－1 ☎0177-82-7521
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1－2－14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3－1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン弘前バイパス店：弘前市城東北4丁目5－5 ☎0172-27-2251
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438－1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29－1 ☎0173-35-3129
★ビデオ＆パソコンショップモリヤ：むつ市新町11－10 ☎0175-22-7242
★マイコンショップトム：八戸市三日町26 ☎0178-45-5570

岩手県

★電巧堂チェーン・盛岡本店：盛岡市中央通2－11－1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1－10－12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市館向町3－7 ☎0196-23-4470

秋田県

★緑屋そうご電器：秋田市中通2－7－6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン秋田ひろこうじ店：秋田市中通2－4－23 ☎0188-34-3151
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16－2 ☎0188-64-3061
★電子センター秋田：秋田市川尻町字川口境18－3 ☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2－6－1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3－3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン横手バイパス店：横手市安田字越廻39 ☎01823-2-2221
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

宮城県

★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1－1－31 ☎0222-27-7211
★電巧堂DAC仙台東口店：仙台市東七番町125－24 ☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台本店：仙台市中央2－2－21 ☎0222-61-8111
★庄子デンキ：仙台市長町2－1－39 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3－6－5 ☎0222-24-5591
★庄子デンキ・石巻本店：石巻市中央2－12－7 ☎0225-93-1011
★ムーンベース：仙台市通町2－15－8 ☎0222-71-9700

山形県

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2－1－6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2－9－4 ☎02365-4-1530
★羽前パーツ：鶴岡市馬場町5－41（荘内病院前） ☎0235-22-1980
★エルタウン庄子デンキ山形本店：山形市七日町2－7－43 ☎0236-42-1222
★新庄CQセンター：新庄市小田島町5－53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1－8－23 ☎0238-23-6228

福島県

★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10－11 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★エルタウン粉又・駅前店：福島市栄町7－31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1－16－7 ☎0249-34-6161
★うすい百貨店：郡山市中町13－1 ☎0249-32-0001
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513

茨城県

★カトーデンキ販売：水戸市柳町1－13－20 ☎0292-26-4170
★メディアポート：水戸市白梅4－1－13 ☎0292-21-4920
★マルスズ電気：取手市新町5－17－17 ☎02977-4-1311
★中屋理化学：日立市神峰町4－21－8 ☎0294-23-0555
★OAショップ浦井：水戸市南町3－3－39 ☎0292-27-2695
★丸善無線電機㈱土浦ターミナルビル店：土浦市有明町1－30 ☎0298-22-7601

栃木県

★計測技研：宇都宮市桜3－2－17 太平ビル3F ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック1：宇都宮市宮町1－14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2－3－12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2－2629 ☎0284-21-0131
★ラオックス小山店：小山市城山町3－3－22 ☎0285-23-4652

山梨県

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2－4－20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

群馬県

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気：高崎市問屋町2－4－5 ☎0273-61-4535
★青木電気サービス：高崎市新町80 ☎0273-23-9275
★アサヒ商会：高崎市問屋町2－8－2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：大田市本町21－3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801－1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2－10－23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1－18 ☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：前橋市新前橋町17－13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-2-3653
★プログラムバンク：高崎市飯塚町97－1 高義ビル1F ☎0273-63-1369
★プログラムバンク前橋店：前橋市天川原町8－1 ☎0272-23-7408
★サカキ：高崎市問屋町1－10－26 ☎0273-62-1500
★TECHNO：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド21：前橋市表町1－1－14 ☎0272-23-4462

埼玉県

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1－5－6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1－12－1 コルソ4F ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5－1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1－43－3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1－8－11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1－18－5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3－9－13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5－17－5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-42-0111
★福岡無線：川越市連雀町3－2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1－4－9 04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2－31－15 ☎0484-73-1511
★コクサイパソコンセンター：上福岡市上福岡1－2－4 ☎0492-66-5591
★マイコンランド浦和：浦和市高砂2－8－10 仲銀座共同ビル ☎0488-22-3791
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3－515－2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町2－47 ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1－5－15 ☎0493-23-1397
★兼立電工：大里郡江南村押切2632－1 ☎0485-36-1155

千葉県

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3－1－1 ☎0471-67-3333
★家電のササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-2-1323
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2－1－1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2－7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343－1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2－8－17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1－1－1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2－1－1 ☎0474-34-3971

東京都

★J＆P渋谷店：渋谷区道玄坂2－28－4 ☎03-496-4141
★J＆P町田店：町田市森野1－39－16 ☎0427-23-1313
★J＆P八王子店：八王子市旭町1－1 八王子そごう7F ☎0426-26-4141
★マイコンセンター60：豊島区東池袋1－21－5 ☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21－1 ☎03-462-0111
★A＆Vしらくら：北区上十条2－27－12（十条駅前） ☎03-905-0221
★マイコンセンターCOM：千代田区神田佐久間町1－8－4 ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★小田急百貨店8Fマイコンコーナー：新宿区西新宿1－1－3 ☎03-348-0269
★ラオックス本店：千代田区外神田1－2－9 ☎03-253-7111
★ラオックスサウンドショップ：千代田区外神田1－15－3 ☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1－13－3 ☎03-253-1341
★ラオックスソフトショップ：千代田区外神田1－15－18 ☎03-253-7111
★ラオックス新宿店：新宿区新宿3－15－16 ☎03-350-1241

★お近くに取扱店のない方は通信販売をご利用ください。なお，ニデコム，ハドソン，キャリーラボ，データポップ各社のソフトも取扱っております。いずれも代金＋送料(1本240円，ゼビウス・ジョイスティック付は350円)を現金書留で電波新聞社出版販売部までお送りください。

全国JPマイコンソフト取扱店一覧

★ラオックス調布店：調布市小島町1－35－15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1－20－3 ☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1－19－11 ☎ 03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋3－14－5 ☎ 03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7－66－3 ☎ 03-734-5171
★ラオックス小岩店：江戸川区南小岩7－26－17 ☎03-672-1061
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬1－3 相高ショッピングセンタ☎0427-28-7090(代)
★ムラウチ電気：八王子市大和田町5－1－21 ☎0426-42-6211
★㈱ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2－16－1ニュー新橋ビル☎ 03-503-2611
★九十九電機㈱7号店：千代田区外神田1－9－9 ☎ 03-253-4199
★東陽電機㈱門前仲町店：江東区富岡1－8－5 ☎ 03-630-5151
★丸善無線電機㈱本店：千代田区神田佐久間町1－8 ☎ 03-255-4911
★丸善無線電機㈱立川ターミナルビル店：立川市曙町2－1－1 ☎0425-27-6211
★丸善無線電機㈱立川第1デパート店：立川市曙町2－2－25 ☎0425-27-5316
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4－3－1 ☎ 03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4－1－1 ☎ 03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3－17－1 玉川高島屋S・C南館5F☎ 03-708-1638
★真光無線㈱：千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館6F ☎ 03-255-0450
★㈱富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館7F ☎ 03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1－14－1 ☎ 03-257-0606
★ロケット2号店：千代田区外神田1－15－9 ☎ 03-257-0233
★ロケット3号店：千代田区外神田1－4－6 ☎ 03-257-0345
★ロケット5号店：千代田区外神田1－13－1 ☎ 03-255-1531
★ロケット6号店：千代田区外神田4－3－2 ☎ 03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1－15－2 ☎ 03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1－16－10 ☎ 03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1－10－9 ☎ 03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1－16－9 ☎ 03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1－8－21 ☎ 03-535-3381
★CVAジャスコ葛西店：江戸川区西葛西3－9－19 ☎ 03-675-5111
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4－4－2 ☎ 03-258-3711
★㈱サンピック：国立市北1－6－6 ☎0425-76-6651
★東急ハンズ渋谷店6A：渋谷区宇田川町12－18 ☎ 03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4－1－17 ☎0427-28-2608
★三光堂文具店：中野区野方6－30－24 ☎ 03-330-0406
★池袋東武：豊島区西池袋1☎ 03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1－28－2パルコ5F☎ 03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251

神奈川県

★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市国分寺字関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2－6－4 ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1－3－7 ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進㈱本店：横浜市西区南幸2－15－5 ☎045-314-5111
★㈱ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2－15－13 ☎045-314-2121
★FLEX小田原：小田原市城山1－4－1新幹線ビル2F ☎0465-35-5591
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★㈱ジムドーコンピュータスクール：藤沢市藤沢541-24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3－1 ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5－3 ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1－24－1 ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2－21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1－7－1 ☎045-901-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2－2－15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3－3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木2号店：厚木市中町4－16－6 ☎0462-22-2722
★ラオックス大和店：大和市深見西1－2－20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1－7 ☎045-261-1251

静岡県

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1－2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波静岡店：静岡市八幡2－11－9 ☎0542-85-1181
★マルツ電波板屋町店：浜松市板屋町102-12 ☎0534-54-2366
★日経社三島店：三島市一番町20－3 ☎0559-72-1546
★オークラ電化センター：伊東市湯川1-12-12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18☎0544-26-5201
★ベスト電器エル＆エル：静岡市馬渕2－8－1 ☎0542-82-7070
★フューチャーイン浜松：浜松市旭町68－2 ☎0534-54-6633
★システムイン吉野：藤枝市田沼2－12－44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1－10－21 ☎0534-37-1738
★メルバII：浜松市大蒲町85－11 ☎0534-64-8412
★朋電舎販売センター：焼津市焼津6－12
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11－6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1－7－11 ☎0557-36-8490
★スガヤ無線商会：富士市長通り104－3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160－1 ☎05834-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2－8－1 ☎0545-52-4006

岐阜県

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鹿島町8－43 ☎0582-51-6338
★カネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2－10 ☎0583-89-2288
★ニシオ電器：中津川市新町5－20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2－29 ☎0584-78-7687

新潟県

★電波新聞社・新潟支局：新潟市下所島203 ☎0252-45-2526
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1－8－32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5－4－8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファ：上越市本町2－1－25 ☎0255-43-4850
★星光ベーシック：南魚沼郡六日町中央通り124－21 ☎02557-2-2733
★長岡ハムセンター：長岡市柏町1－5－17 松電ボウル1F ☎0258-32-8661
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63－17 ☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町1－12－30 ☎02563-5-5795
★本所屋商店：加茂市仲町2－3 ☎02565-2-1580
★J＆P三共新潟店：新潟市東大通1－3－9 ☎0252-43-6671

長野県

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2－4－21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎02627-2-1817
★アルゴジャパン：上伊那郡辰野町宮所19 ☎02664-2-2022
★シマコーシステム：松本市大手3－2－21 ☎0263-35-1616
★小野電気商会：松本市深志1－2 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2－14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1－15－28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301 ☎02624-8-2399
★上田西武：上田市天神1－5－6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156－1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

富山県

★丸の内カラー：富山県星井町3－6－18 ☎0764-22-3100
★無線パーツ㈱：富山市掛尾町297－1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共新庄店：富山市双代町1－12 ☎0764-42-2131
★三共熊野店：高岡市新成町76－1 ☎0766-25-6003

石川県

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81－1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10－20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1－30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4－118－2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2－3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9☎0761-24-1611

福井県

★マルツ電波：福井市豊島2－7－4 ☎0776-21-2360
★片山電気：福井市中央1－5－3 ☎0776-23-3350
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1－112 ☎0776-27-1563
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

愛知県

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3－17－15 ☎052-261-4541
★クリエイトショップロジック：半田市乙川薬師町2－8 ☎0569-21-7675
★カトー無線亀島店：名古屋市中村区井深町17－15 ☎052-452-2421
★カトー無線パーツ：名古屋市中区栄3－32－28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3－30－86 ☎052-263-1660
★名古屋Byteショップ：名古屋市中区大須3 30－86 ☎052-263-1629
★J＆P：名古屋市中区栄3－4－5 ☎052-261-9201
★CVAジャスコ岡崎店：岡崎市康生通西2－20－2 ☎0564-21-0211
★コンピュータサービスロジック：春日井市鳥居松町2－263 ☎0568-84-2271
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2－40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23－1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80－1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップΣ：名古屋市中区大須3－30－37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22

☎0568-84-3131

★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町１－45 ☎052-733-9191

★マツヤデンキ藤ヶ丘店：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441

★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通６－26 ☎0568-81-7877

★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通１－13 ☎053-481-2677

★豊橋西武：豊橋市駅前大通１－43 ☎0532-53-2111

三重県

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森１－２－15 ☎0593-51-6482

★ＣＶＡ四日市：四日市市諏訪栄町６－２ ☎0593-51-1111

★Ｊ＆Ｐ津店：津市丸の内31－20 ☎0592-26-0111

★Ｊ＆Ｐ四日市店：四日市市鵜の森２－１－19 ☎0593-54-3366

★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木２－12－４ ☎0596-24-8111

★システムハウスラム：鈴鹿市神戸１－10－１ ☎0593-82-0857

滋賀県

★ソフテック：大津市馬場１－４－20 ☎0775-26-1563

★ＣＢワールド・フジノ：彦根市平田町152－２ ☎0749-24-6561

★ビバ瀬田店：大津市一里山１－３－１ ☎0775-45-7319

★坂口テレビ：大津市大萱１－２－29 ☎0775-43-1212

★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜２－３－１ ☎0775-25-0111

★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

京都府

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル８－65 ☎075-221-8021

★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003

★豊島電気：京都市伏見区深草直違橋３丁目 ☎075-641-5368

★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8231

★ＡＶＰシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035

★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m ☎075-722-7100

★谷山無線電機３号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2102

★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル　京都電工内 ☎075-211-7321

★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371

★マイコンショップＷＥＳＴ：京都市右京区太秦安井１丁田町１ ☎075-801-2293

★イズミヤ京都店：京都市南区九条西山王寺31 ☎075-671-8998

★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24－６ ☎07712-3-3385

★システムハウス福知山：福知山市北本町90－１ ☎0773-23-8110

★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166

★タクト：宇治市小倉町南浦30－114 ☎0774-20-0784

★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル　東塩小路町702 ☎075-341-5769

★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル恵美須之町549 ☎075-341-3571

★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24－１ ☎075-593-5777

★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90－１ ☎0774-44-0337

★上新電機ながおか店：長岡京市長岡２－１－30 ☎075-922-5413

★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21－６ ☎0774-32-4011

大阪府

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島３－２－４ ☎06-203-3361㈹

★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋

★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋４－12－６ ☎ 06-633-2038

★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋５－６－19 ☎ 06-632-2038

４－11－４ ☎ 06-643-2031

★ニノミヤムセンパーツ店：大阪市浪速区日本橋４－19－14 ☎ 06-643-2039

★ニノミヤムセンＥＬホビー店：大阪市浪速区日本橋５－４－15 ☎ 06-643-1681

★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町７－３ ☎0720-32-2694

★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町８－３ ☎0726-34-1155

★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡１－1141－１ ☎0729-39-9206

★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153－９ ☎0727-24-0331

★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町２－５ ☎ 06-781-6865

★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋４－10－４ ☎ 06-643-2850

★中川無線電機千里店：豊中市新千里東１－３千里中央センター専門店 ☎ 06-832-9516

★中川無線電機小阪店：東大阪市御厨33－１ ☎ 06-789-9451

★中川無線電機泉北店：堺市竹城台３－22－11 ☎0722-91-3325

★Ｊ＆Ｐテクノランド：大阪市浪速区日本橋５－６－７ ☎ 06-644-1413

★Ｊ＆Ｐメディアランド：大阪市浪速区日本橋４－57－１ ☎ 06-644-1613

★Ｊ＆Ｐくずは店：枚方市楠葉並木２－22 ☎0720-56-8181

★Ｊ＆Ｐ千里中央店：豊中市新千里東町１－３－204 ☎ 06-834-4141

★Ｊ＆Ｐビジネスランド：大阪市北区梅田１－１－３　大阪駅前第３ビルＢ２ ☎ 06-348-1881

★ＣＳＫ：大阪市北区梅田１－１－３　大阪駅前第３ビルＢ１ ☎ 06-345-3351

★ＯＭＣ：大阪市東淀川区菅原６－28－12

★せいでん箕面店：箕面市箕面６－1286 ☎0727-22-5127

★システム・ボート和泉：和泉市松尾寺町799－11 ☎0725-55-2446

★㈱コム関西支社：大阪市北区梅田　大阪駅前第４ビル25Ｆ ☎ 06-347-1381

★コンピュータランド天満橋店：大阪市北区天満１－３－３ ☎ 06-352-6743

★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎ 06-245-0005

★丸善無線電機㈱：大阪市浪速区日本橋５－９－16 ☎ 06-641-0110

★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300

★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町２－８ ☎0727-51-4671

★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木１－38－５ ☎0720-50-7200

★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路４－９－16 ☎ 06-323-5560

★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町２－７－11 ☎ 06-336-1152

★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町６－21 ☎0726-76-1135

★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町２－15－28 ☎0729-96-8591

★上新電機日本橋１ばん館：大阪市浪速区日本橋５－１－11 ☎ 06-644-1813

★上新電機日本橋３ばん館：大阪市浪速区日本橋３－７－５ ☎ 06-644-1713

★上新電機日本橋５ばん館：大阪市浪速区日本橋４－12－４ ☎ 06-644-1513

★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋４－10－１ ☎ 06-631-0815

★上新電機日本橋７ばん館：大阪市浪速区日本橋４－11－３ ☎ 06-644-1661

★上新電機京阪京橋店：大阪市都島区東野田町１－５－１ ☎ 06-353-3186

★上新電機せんばやし店：大阪市旭区千林２－11－24 ☎ 06-952-3166

★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田１－１－３ ☎ 06-372-6912

★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田５－19－19 ☎ 06-607-0950

★上新電機ながよし店：大阪市平野区長吉出戸６－14－32 ☎ 06-790-8401

★上新電機堺東店：堺市北瓦町１－26 ☎0722-22-0950

★上新電機北野田店：堺市丈六174－３ ☎0722-37-7561

★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台１－３－１ ☎0722-93-7001

★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町１－６－24 ☎0725-44-5577

★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415－３ ☎0724-37-1021

★上新電機尾崎店：泉南郡阪南町下出42－１ ☎0724-71-6061

★上新電機松原店：松原市高見里４－５－36 ☎0723-36-7001

★上新電機藤井寺店：藤井寺市岡１－15－12 ☎0729-54-5971

★上新電機金剛店：富田林市寺池台１－９ ☎07212-9-2406

★上新電機八尾店：八尾市北本町１－４－22 ☎0729-98-8660

★上新電機布施店：東大阪市足代北２－61－２ ☎ 06-781-0174

★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町３－４ ☎0729-84-6441

★上新電機すみのどう店：大東市赤井３－１－２ ☎0720-75-1055

★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町４－20 ☎0720-34-1160

★上新電機枚方店：枚方市禁野本町１－16 ☎0720-56-7295

★上新電機いばらき店：茨木市双葉町２－18 ☎0726-32-8741

★上新電機たかつき店：高槻市北園町18－５ ☎0726-85-1991

★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24－10 ☎0726-93-7521

★上新電機すいた店：吹田市高浜町４－11 ☎ 06-381-7321

★上新電機江坂店：吹田市豊津町14－９ ☎ 06-385-5454

★上新電機庄内店：豊中市庄内西町３－２－９ ☎ 06-334-3356

★上新電機いけだ店：池田市満寿美町４－３ ☎0727-51-2321

★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里１－２－２ ☎ 06-703-2211

★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東１－１－11 ☎0724-64-3833

★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋３－27 ☎ 06-631-3045

★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町３－５ ☎0720-34-5005

★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町１－894－４ ☎0720-47-6475

★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町７－15－25 ☎0729-91-3901

★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡２－226－４ ☎0729-39-8100

★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11－１ ☎ 06-746-1552

奈良県

★上新電機奈良店：奈良市三条町478－１ ☎0742-24-3831

★上新電機がくえん北店：奈良市学園北１－８－10 ☎0742-43-1361

★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町２－110－３ ☎0742-46-1281

★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町２－54－３ ☎0742-34-7965

★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83－５ ☎0742-35-2611

★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳３－32 ☎07435-3-5471

★上新電機八木店：橿原市八木町１－７－３ ☎07442-4-1761

★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574－１ ☎07443-3-4041

★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172－１ ☎07443-3-5811

★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺２－12－12 ☎0745-32-1311

★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町４　１ ☎0745-22-3646

和歌山県

★ニノミヤムセン和歌山店：和歌山市元寺町４－３ ☎0734-32-5121

★ニノミヤムセン和歌山エレホビー店：和歌山市本町４－18 ☎0734-32-5661

★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

兵庫県

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町３－９－15 ☎078-391-5885

★せいでん三宮本店C･SPECE：神戸市中央区三宮町１－５－８ ☎078-391-8171

★せいでん姫路本店C･SPACE：姫路市光源寺前町11 ☎0792-88-1717

★せいでん伊丹本店C･SPACE：伊丹市西台１－４－１伊丹セントラル ☎0727-73-0551

★せいでん東加古川店C･SPACE：加古川市野口町野口字大仏129－62 ☎0794-25-2011

★せいでん三木店C･SPACE：三木市大村字砂176－１ ☎07948-3-1630

★せいでん明石本店：明石市大明石１－７－４　白菊グランドビル内 ☎078-917-5555

★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町２－４ ☎0794-21-0551

全国マイコンソフト取扱店一覧

★マツヤデンキ小林店：宝塚市小林4－7－22 ☎0797-72-0879
★せいでん尼崎店：尼崎市神田北通6－152 ☎ 06-412-4771
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2－2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16－13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1－27－101 ☎0798-36-1155
★せいでん西宮北口店：西宮市甲風園1－9－3 ☎0798-64-3232
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9－1 ☎0797-32-1581
★せいでん南芦屋店：芦屋市茶屋之町10－7 ☎0797-32-4000
★せいでん本山店：神戸市東灘区田中町1－7－26－101 ☎078-441-2061
★せいでん御影店：神戸市東灘区御影本町2－16－4 ☎078-821-1285
★せいでん湊川店：神戸市兵庫区東山町4ニュー湊川ショッピングセンタ ☎078-551-0260
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん広畑店：姫路市広畑区東新町1 23 ☎0792-36-8801
★せいでん北姫路店：姫路市増井新町2－27 ☎0792-24-1781
★せいでん姫路南店：姫路市飾磨区三宅1－19 ☎0792-25-2101
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6－1－27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1－439－12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2－53－2 ☎07914-5-1552
★せいでん相生店：相生市那波大浜町19 ☎07912-3-1660
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5－5－12　神戸デパート3F ☎078-641-6251
★せいでん板宿店：神戸市須磨区平田町2 3　板宿駅前ビル1F ☎078-731-3141
★せいでん鈴蘭台店：神戸市北区鈴蘭台北町1－14－16 ☎078-591-6001
★せいでん西鈴蘭台店：神戸市北区南五葉1－1－2 ☎078-591-3904
★せいでん三田店：三田市三輪字杉の元704 三田ビル1F ☎07956-3-3771
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2－2－3須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★せいでん垂水店：神戸市垂水区神田町115－3 ☎078-708-5551
★せいでん舞子店：神戸市垂水区舞子台8－5－26 ☎078-784-1319
★黒田電機：豊岡市千代田町8－18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1－3－10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字人縄場1452－20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3－9－3 ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7－17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7－186 ☎ 06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1－1－14 ☎ 06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5－11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1－69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6－222 ☎ 06-412-2681

岡山県

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1－10－20　ジョリビル3F ☎0862-23-7107
★コンピュータランド岡山店：岡山市野田屋町1－6－24 ☎0862-23-8303
★システムイン岡山：岡山市田町1－10－1 ☎0862-33-2236
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176

広島県

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13－7 ☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町2－1－18 ☎082-247-9141
★第一産業各支店
★アーバン電子：広島市中区大手町1－1－22 ☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2－6 ☎082-243-4451
★シナプス1：広島市中区八丁堀8－12　今元ビル3F ☎082-228-1230
★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289－1 ☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8－7 ☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市港町622-30 ☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567－5 ☎08642-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14－13 ☎082-282-6476
★マイコンショップYET：福山市今町2－2 ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2－104－1 ☎0849-24-7122

山口県

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1－1－7 ☎0832-67-7478
★ベスト電器萩店：萩市土原川島沖田464 ☎08382-5-6600
★三文字屋：光市虹ヶ浜3－4－19 ☎0833-71-0251
★エレパーツニシマル：宇部市上町1－3－2 ☎0336-21-0010
★システムサンワールド：岩国市麻里布3 15－6 ☎0827-23-0333

徳島県

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和2ばん館：徳島市昭和町4－12 ☎0886-22-9155
★昭光コンピュータープラザ：徳島市かちどき橋1－34 ☎0886-22-8828
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

香川県

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2－1 ☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1－3 ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733
★英弘チェン高松店：高松市丸亀町2－14 ☎0878-51-7222
★ミツシマ：善通寺市大通り町461－12 ☎08776-2-2493

愛媛県

★マイコンハウス：松山市港町4－5－11 ☎0899-47-0765
★テジック興安：新居浜市新須賀町2－2－18 ☎0897-34-8286
★デジック：松山市本町6-6-7 ☎0899-24-0914
★英弘チェン千舟店：松山市千舟町5－5－5 ☎0899-41-8751
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通1208－3 ☎08942-4-3335

高知県

★メルバ高知店：高知市北川添45－3 ☎0888-83-1612
★英弘チェン高知店：高知市旭町2－52 ☎0888-23-2231
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山五月町2－16 ☎08803-4-2184

福岡県

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2－13－23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1－6－15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2－2－17 ☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1－11－11 ☎092-721-7755
★ICランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2－4－27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2－44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2－16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店B館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7－25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247－1 ☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1－9－28 ☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4－8－24
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★MY・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府249－1 ☎092-923-3434
★そごうELEHOBBYマイコンセンター：北九州市八幡西区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2－11－1 ☎092-721-1111
★ナンバーワン寿屋久留米店：久留米市六ッ門7－1 ☎0942-39-4701
★日本ビデコン：福岡市博多区博多駅南3－2－6 ☎092-474-0027

佐賀県

★ナンバーワン寿屋佐賀駅前店：佐賀市駅南本町6－4 ☎0952-23-4101
★コンピュータショップITC：唐津市呉服町1799－1 ☎09557-4-1588
★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1－2－22 ☎0952-24-7205

長崎県

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2－40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1－1 ☎0958-28-1333
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3－17 ☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2－32 ☎0958-26-4151

熊本県

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2 ☎096-380-7500
★マツフジ：熊本市下通1-9-1 ☎096-354-9111
★ベスト電器銀座通店：熊本市下通1－9－4 ☎096-355-1351
★熊本市城屋パレックス：熊本市下通1－3－10 ☎096-325-3111
★寿屋本荘店：熊本市本荘店3－3－3 ☎096-372-5412

大分県

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2－1－4 ☎0975-38-1111
★デンキのカホ日田店：日田市中央1－3－12 ☎09732-3-6094
★パソコンハウストム：別府市南立石1区2組 ☎0977-26-0855
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2－3－10 ☎0975-32-9396

鹿児島県

★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16－201 ☎0992-26-3630
★山形屋：鹿児島市金生町 -1 ☎0992-24-6111
★千年堂：鹿児島市中町9-1 ☎0992-22-1600
★マイコンランド鹿児島：鹿児島市新屋敷町26－1 ☎0992-25-7733
★パソコン明昭堂：鹿児島市西千石町11－19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1－38 ☎0992-23-2081
★システムイン鹿児島：鹿児島市加治屋町1－1 ☎0992-23-8366
★マイコンランド川内：川内市本町19－11 ☎0996-25-1133

宮崎県

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4－8－1 ☎0985-27-4111
★ナンバーワン寿屋電器都城店：都城市中町14－20 ☎0986-22-1258

沖縄県

★沖縄電子：宜野湾市大山1531－1 ☎09889-8-2358
★パソコンショップオオヤマ：那覇市長田2－12－15 ☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1－5－13 ☎0989-38-6458
★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町2－239－4 ☎0988-86-6829
★沖縄コンピューターサービス：島尻郡南風原町兼城587－2 ☎0988-89-3931

タイム シークレット
TIME SECRET ② 長編SFコンピューター小説

タイムトンネル

PC-8801(mkII)
PC-8001mkII
MZ-700(MZ-1500)
X1 (C.D.TURBO)
MZ.K.C1200版(48K)
PC-6001mkII (SR)

¥4,300(カセット2本組ブックタイプ)

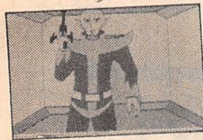
PC-8801(mkII)
5″ディスク版
¥5,800



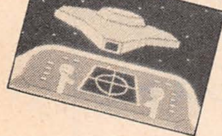
★多彩な登場人物21人
会話モード

マルチプロセス

マルチエンディング



パレット
機能の
アニメ動画



画面数140
登録語330!



中間色・ロールプレイング要素
(8801、8001mkII、6001mkII、X1用画面です)

PC-6001mkII(SR)
絶賛発売中!!

作ネコジャラ氏 キャラクタデザイン・移植LEMI

タイム シークレット
TIME SECRET ①
才1話 ファラス星の危機

UFOは地球に実在したのだろうか?
ナスカ・アンデスの遺跡の迷は?



画面数100画面オンメモリー!
登録語260! 超難解!
ロールプレイングアドベンチャー!

PC-8801(MK II)	¥4,000
PC-8001MK II	¥4,000
MZ700(MZ1500)	¥3,300
MZ80K.C.1200(48K)	¥3,300
X1(C.D.TURBO)	¥4,000

MZ700.1200K.C(48K) ¥3,000

不思議の森の
アドベンチャー



作:ネコジャラ氏

画面数41×4方向の
オンメモリー型
アドベンチャー!!

卸取扱企業/ニデコ・コーサカ・メディア・サポート・大江・誠光堂書籍・フタバ図書・近畿システムサービス・JSS・日本アイビーエス・日本電子システム販売・関東電子長岡

御注文方法
全国有力ソフトショップ、百貨店にてお求め下さい。お近くで買えない場合、現金書留にてお送り下さい。 送料無料

移植アルバイト サイドビジネス募集!
マシン語の移植
出来る方!

オリジナルソフト募集
当社ソフトは厳選小品種販売ですので独創力、個性の強いソフトを求めます。
業界一厚待遇を実現!

BOND SOFT

(株)パスカルII
〒432 浜松市佐鳴台4-9-10
TEL 0534-53-6186

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で
21年
の信用!!

AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661

至新宿　AVCフタバ電機　電波ビル　外堀通り　リヒナ　日通ビル　至神田　中央通り　至上野　秋葉原駅　ヤマキワ本店

AVCフタバ電機(株)

〒101　東京都千代田区外神田2 9 8 外神田ユニオンビル601号

スプリングセール

〈期間〉 2月20日～4月末日まで
10万円以上お買い上げのお客様に、
セイコーアルバゲームウォッチをもれなく進呈。

今すぐ もよりの電話から	
札　幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙　台 0222-64-3704	大　阪 06-311-3931
新　潟 0252-75-4175	広　島 082-295-6873
	福　岡 092-481-2494

NEC PC-9800シリーズ　注文No.CP-027
PC-9801m2

●大容量1Mバイトフロッピーディスク内蔵●高機能、広範囲の充実したソフトウェア群。●ユーザーズメモリ256Kバイトを標準実装。●可能性を広げる高度な周辺機器。

定価合計￥896,800
➡特価￥730,000
▶￥16,811×36回・ボ￥50.000×6回
▶￥13,104×48回・ボ￥40.000×8回

PC-9801/M2(本体)……￥415.000
PC-KD551K(14″モニター)￥99.800
PC-PR201CL(プリンタ)·￥328.000
PW-6100(パソコンデスク)￥54.000

NEC PC-8800シリーズ　注文No.CP-026
PC-8801mkIISR

定価合計￥679.800
➡特価￥545,000
▶￥12,106×36回・ボ￥40.000×6回
▶￥9,760×48回・ボ￥30.000×8回

PC-8801mkIISR/30(本体)·￥258.000
PC-TV351(14″モニター)￥129.800
PC-PR101(プリンタ)……￥238.000
PW-6100(パソコンデスク)￥54.000

パソコン本体

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-8001mkIISR	￥108.000	￥ 4.376	￥3.066
	PC-8801mkIISR			
	・モデル10	￥168.000	￥ 6.834	￥4.788
	・モデル20	￥213.000	￥ 8.653	￥6.062
	・モデル30	￥258.000	￥10.522	￥7.371
富士通	FM-77L4	￥238,000	￥ 9,932	￥6,958
	FM-11AD2プラス	￥325,000	￥13,570	￥9,507
シャープ	MZ-1500	￥ 89.800	￥ 3.737	￥2.618
日　立	MB-S11/30	￥198.000	￥ 7.768	￥5.442
	MB-S11/40	￥298.000	￥11.702	￥8.198

CRTディスプレイ

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-TV151	￥ 94.800	￥ 3.933	￥2.756
	PC-TV351	￥129.800	￥ 5.217	￥3.651
	PC-KD851	￥158.000	￥ 6.392	￥4.478
シャープ	14M-512C	￥ 89.800	￥ 3.540	￥2.480
	15M-422C	￥118.000	￥ 4.671	￥3.272
ロジテック	K-124S	￥105.000	￥ 4.130	￥2.893
	K-134	￥128.000	￥ 5.015	￥3.513

プリンター

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-PR101	￥238.000	￥ 9.932	￥6.958
	PC-PR201	￥298.000	￥12.538	￥8.783
	PC-PR201CL	￥328.000	￥13.668	￥9.576
エプソン	UP-130KPC	￥298.000	￥11.063	￥7.750
	RP-80FT/IIK	￥129.000	￥ 5.703	￥3.996
セイコー	GP500M/F(ケーブル付)	￥ 55.800	￥ 1.918	￥1.343
	GP550M/F(ケーブル付)	￥ 95.800	￥ 3.294	￥2.308

フロッピーディスクドライブ

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-9881K	￥320.000	￥13.373	￥9.369
エプソン	TF10(PC)	￥129.800	￥ 4.917	￥3.444
	TF10(FM)	￥125.800	￥ 4.917	￥3.444

富士通 FM-NEW 7　注文No.CP-021

FM-7のソフトと機能を全て引きついで新登場!

MB25015(本体)…………￥99.800
MB27343(14″カラーモニタ)￥67.800
MB26512(ケーブル)………￥1.800
MB27502(データレコーダ)￥12.800
GP-500F(プリンタ)………￥49.800
GP-25606E(ケーブル)……￥4.000
PW-6100(パソコンデスク)·￥54.000

定価合計￥290.000
➡特価￥206.000
▶均等払例
￥10.128×24回
￥7.095×36回

SHARP X1ターボシリーズ　パソコンテレビ
X1 turbo

新しい実務能力を加え、
バージョンアップ。

●モデル10注文No.CP-023
CZ850C(本体)…￥168.000
CZ850D(モニタ)‥￥129.000
定価合計￥297.800
➡特価￥238.000
▶均等払例 ￥8,198×36回
￥6,446×48回

●モデル20注文No.CP-024
CZ851C(本体)…￥248.000
CZ850D(モニタ)·￥129.800
定価合計￥377.800
➡特価￥302,000
▶均等払例￥10,402×36回
￥8,179×48回

●モデル30注文No.CP-025
CZ852C(本体)…￥278.000
CZ850D(モニタ)‥￥129.800
定価合計￥407.800
➡特価￥326,000
▶均等払例￥11,229×36回
￥8,829×48回

ワードプロセッサー

●リコー
日本語パーソナルワープロ MyRIPORT 20
定価￥198,000➡特価￥168,000
▶均等払例　￥8,260×24回　￥4,340×36回

●シャープ　WD-100
ミニ書院
定価￥148,000➡特価￥126,000
▶均等払例　￥6,195×24回　￥4,340×36回

●NEC 文豪 NWP-5N
デスクトップ、JIS配列キーボード
定価￥398.000➡特価￥358.000
▶均等払例 ￥17,602×24回、￥12,331×36回

●キヤノン
ワードボーイ
ホームワープロ時代をひらく
PW-10J
定価￥88,000➡特価￥75,000
▶均等払例　￥6,938×12回　￥3,688×24回

Mr.PC NEC PC-6601SR　注文No.CP-018

はじめての、
ワイヤレスキーボード
&テレビパソコン。

PC-6601SR(本体)…… ￥155.000
PC-TV151(ディスプレイ)￥94.800
PC-DR321(データレコーダ)‥￥19.800
PC-PR401(プリンタ)……￥39.800
PC-6094(ケーブル)………￥ 7.500
PW-6100(パソコンデスク)￥54.000

定価合計￥370.900
➡特価￥315.000
▶均等払例
￥15.488×24回
￥10.850×36回

NEC PC-6000シリーズ　注文No.CP-017
PC-6001mkIISR

1クラス上の実力で、
パワフルに新登場!

PC-6001mkIISR(本体)…￥89.800
PC-KD252(ディスプレイ)￥67.800
PC-DR321(データレコーダ)‥￥19.800
PC-6022(プリンタ)………￥39.800
PC-6094(ケーブル)………￥ 7.500
PW-6100(パソコンデスク)￥54.000

定価合計￥278.700
➡特価￥235.000
▶均等払例
￥11.554×24回
￥8.094×36回

社員募集
コンピュータに関心ある方、随時面接。03-253-7661まで。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

無料配送 全国どこでも無料。	製品先取り お申込み7日間位で届きます。	カレッジクレジット 学生の方で20才以上であれば、保証人不要。
完全保証 即日対処のアフターケア万全。	日曜配送 共働きの方や、留守がちの方も都合のよい日に確実受取り。	保証人なしクレジット 但し未成年の方は、保証人が必要です。
頭金なし 手軽な電話クレジット。	支払額自由 但し1回につき2,700円以上。3～48回まで、ボーナス払も可。	18才未満 18才未満の方は、保護者の方と一緒に電話して下さい。

AM10時からPM11時まで受付〈年中無休〉
日曜・祝日も営業

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

ワールド イン アオヤマ

池袋ワープロ店オープン

●ワープロタイムレンタル

パソコン店オープン予定　4月群馬前橋店オープン

当社のオーダー注文システム

ユーザーのビジネス、ホビーの利用方法に合った本体・ソストを厳選し使い方からセッティングまでするシステムです。



青山学院大学，文学部 斉藤久美子，文学部 椎谷朝子

全国・電話で買取り

即，現金の簡単システム！ いつでもどこからも24時間

日経新聞、日経産業新聞で紹介された24時間サポート体制

中古商品

NEC.

PC-6001（本体）	¥ 89,800	¥ 22,000
PC-6001 MK II	¥ 84,800	¥ 48,000
PC-6001 MK II ロードランナーセット	¥ 89,600	¥ 52,000
PC-6001 MK II SR	¥ 89,800	¥ 67,000
PC-8001（本体）	¥168,000	¥ 32,000
PC-8001 MK II	¥123,000	¥ 55,000
PC-8801（本体）	¥228,000	¥ 88,000
PC-8801 MK II / 10	¥168,000	¥110,000
PC-8801 MK II / 30	¥275,000	¥170,000
PC-8801 MK II / 30(仕様)	¥265,000	¥140,000
PC-8801 MK II / 30SR	¥258,000	¥190,000
PC-9801（本体）	¥298,000	¥130,000
PC-9801 F2(本体)	¥398,000	¥230,000
PC-8201（ハンドヘルド）	¥138,000	¥ 70,000
PC-8054（ディスプレー）	¥ 67,800	¥ 42,000
PC-80S31(フロッピー)	¥168,000	¥ 98,000
PC-8822（プリンター）	¥234,000	¥130,000
NM-9200 RO（プリンター）	¥320,000	¥150,000
PC-DR320（データレココーダ）	¥ 19,800	¥ 9,500

Sharp.

mz 1200（本体）	¥148,000	¥ 40,000
mz 1500（本体）	¥ 89,800	¥ 60,000
mz 2000+Gラム付	¥257,000	¥ 65,000
mz 721（本体）	¥ 89,800	¥ 28,000
mz 731（本体）	¥128,000	¥ 38,000
x—1（本体ディスプレー、Gラム）	¥300,000	¥130,000
x—1cs（本体、ディスプレー）	¥219,600	¥142,000
PC-1245（ポケコン）	¥ 17,800	¥ 7,000
PC-1246（ポケコン）	¥ 17,800	¥ 9,500
PC-1350（ポケコン）	¥ 36,800	¥ 22,000
PC-1500（ポケコン）	¥ 59,800	¥ 24,000
12M212C（ディスプレー）	¥ 69,800	¥ 35,000
14M141C（2000ディスプレー）	¥ 69,800	¥ 40,000

Fujitsu.

FM-7（本体）	¥136,000	¥ 68,000
FM-8（漢字ロム・非漢字ロム）	¥218,000	¥ 52,000
FM-11BS（本体）	¥398,000	¥300,000
MB 27501（データレコーダ）	¥ 12,800	¥ 7,000

全商品保証付　**日曜日配達可能**

豊富な在庫　**高額下取制度**

24時間サポート体制

コンピューターに異常が発生したらすぐお電話下さい。

サポート・サービスセンターは24時間的確なお答をいたします。

当社販売製品以外のサポートは一切お断りさせていただきます。

買取り，ハードのことなら何でもお気軽に，　マイコンを買う時，マイコンを買替える時，私たちは価格，アフターサービス共に自信をもってお答えいたします。

03-987

(株)ワールド イン アオヤマ　　サポート　東京都豊島区要町3-38-8

池袋店営業時間10:30～19:00
木曜日定休日

3月30日 池袋ワープロ店オープン

サンシャイン60階通り東急ハンズ隣り5F

池袋パソコン店同時オープンセール実施中

3月10日～4月31日 パールシティー2F

8801/II SR 基本セット

PC 8801/II SR30	¥258,000
PC KD551K	¥ 99,800
ハイドライド	¥ 6,800
IBMブランクディスケット	¥ 12,000
ジョイスティック	¥ 12,000
合計-374,400	¥310,000

8801/II SR30ワープロセット

PC 8800/II SR30	¥258,000
PC KD551K	¥ 99,800
PC DR330	¥ 19,800
ブラニクディスケット10枚	¥ 12,000
PC PR101(用紙向)	¥240,000
ユーカラ	¥ 28,000
合計-655,400	¥542,000

8801/II SR 21%offセット

PC 8801/II SR10	¥168,000
PC KD551K	¥ 99,800
PC DR330	¥ 19,800
ロードランナー	¥ 4,800
ジョイスティック	¥ 12,000
合計-¥304,400	¥240,000

9801 F2 松ワープロセット

PC 9801F2	¥398,000
PC KD551K	¥ 99,800
PC PR101(用紙付)	¥240,000
ソフト「松」	¥ 98,000
ヘッドクリーニングディスク	¥ 3,500
合計-¥864,700	¥665,000

FM-ニュー7セット

FM-ニュー7	¥ 99,800
CMT141F	¥ 67,800
PHC-DR	¥ 12,800
合計-¥182,600	¥146,000

6001/II SR ロードランナーセット

PC 6001/II SR	¥ 89,800
TV用コニバーター	¥ 7,000
PC DR311	¥ 11,800
ロードランナー	¥ 4,800
合計-¥114,400	¥ 94,800

X-1ターボ/30セット

X-1/30	¥278,000
CZ850D	¥129,800
IBMディスケット10枚	¥ 12,000
合計-¥417,600	¥330,000

X-1/20セット

X-1/20	¥248,000
CZ850D	¥129,800
IBMディスケット10枚	
合計-¥387,600	¥309,000

◦6001/II SR 野球狂セット

PC 6001/II SR	¥ 89,800
PC KD252	¥ 67,800
野球狂	¥ 4,000
合計-¥161,600	¥132,000

mz1500システムセット

mz1500	¥ 89,800
mz1D15B	¥ 69,800
サンダーフォース	¥ 4,800
合計-¥164,400	¥125,000

高額下取制度

下取機種	購入機種	
8801/II-30	8801/II SR 30	差額 ¥ 89,000～¥ 95,000
8801/II-10	8801/II SR 10	〃 ¥ 49,000～¥ 57,000
X-1	X-1 ダーボ30セット	〃 ¥210,000～¥250,000
X-1C	X-1 ターボ20セット	〃 ¥215,000～¥225,000

月々3,000円から最長60回までの超低金利。 7月ボーナス一括払いOK

日立，東芝，Epson

パソピア7（本体）	¥119,800	¥ 48,000
PA-7165（ディスプレー）	¥ 99,800	¥ 42,000
JR 200（本体）	¥ 79,800	¥ 20,000
HC-20（ハンドメルド）	¥138,000	¥ 68,000
RP-80（プリンター）	¥ 89,800	¥ 48,000
RP:80 F/TIIK（プリンター）	¥119,800	¥ 89,000
TF 10（フロッピー）	¥125,800	¥ 75,000
TF 20（フロッピー）	¥142,000	¥ 72,000

Tomy, SEGA, MSX,

ぴゅー太（本体）	¥ 59,800	¥ 16,000
SC 3000（本体）	¥ 29,800	¥ 16,000
SC 3000H（本体）	¥ 32,800	¥ 20,000
ファミリーコンピュータ（本体）	¥ 14,800	¥ 9,800
CF 2000（本体PF付）	¥ 59,800	¥ 34,000
PHC-30（本体）	¥ 59,800	¥ 34,000
HB 101（本体）	¥ 46,800	¥ 30,000

各紙に紹介された当社のオーダー注文システムを是非御利用下さい。

全国電話で買取り

今、お持ちの機種をその場で買取りいたします。
池袋店に直接お持ちいただくかお電話にてお問合せ下さい。

買取りのお客様へ

最近、買取り時に即金にて、支払をしない販売店が増えておりますが、私共、池袋店では、52万円まで即金にて、御送りいただいた場合でもお約束日までに代金をお支払させていただきます。

24時間クレジット受付・24時間注文

自宅にいながらクレジット。それも24時間，いつでもどこでも注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

頭金なし・キャンパスクレジット

今，お持ちの機種を下取りにして新品・中古を買う。こんな便利な買い方も出来ます。

機種で悩んだらダイヤルイン 希望機種が決まったらダイヤルイン

24時間，全国どこからでも受付出来ます。

下取り、買取りのお客様へ
当社では、取扱わない機種があったり、買取額が数日により変わる事があります。御来店いただく前に御連絡いただけたらと思います。

7771

24時間受付中

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6



4月群馬前橋店オープン

全国どこでも郵送する。

ワールド イン アオヤマの
ソフト郵送システム

03 973 5578

リストに無いものはお電話にて問合せ下さい。営業時間10:30～16:00

高額下取制度

下取機種	購入機		
8801 II 30	8801 II SR 30	差額	¥85,000～¥89,000
8801 II 10	8801 II SR 10	〃	¥49,000～¥57,000

ソフトの申し込みは申し込み用紙に記入のうえ現金書留にて申し込み下さい。

現金書留申込用紙

ソフト割引価格＋350＝現金書留にて送り下さい。

住所	商品名	金額
氏名	本体機種	郵送料金
様		合計金額

郵送料は1本350円　2本以上500円となります。

送り先 〒171 東京都豊島区要町3-38-1 ㈱ワールド イン アオヤマ ソフト注文係

PC 6001/mkII SR

商品名	メディア	定価	割引価値
パソコンタワー	T/B	980	850
EFORMN	T/B	4,000	3,600
AX-9 3Dフライトシミュレーター	T/B	2,800	2,520
チョップリフター	T/B	4,800	4,320
ドンキーコングIIIの大逆襲	3.5'D	5,800	5,220
ロードランナー	T/B	4,800	4,320
野球狂	T/B	4,000	3,600
リザード	T/B	4,800	4,320
テラ4001	T/B	4,800	4,320
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,320
パックマン	T/B	3,500	3,150
ゼビウス	T/B	3,500	3,150

PC 8001/mkII SR

商品名	メディア	定価	割引価値
ダンジョン	T/B	5,200	4,700
コスモミューター	T/B	4,000	3,600
ジャン狂	T/B	4,000	3,600
コリドール	T/B	4,500	4,050
信長の野望	T/B	4,500	4,050
デゼニランド	T/B	4,800	4,320
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,320
パンチボール・マリオブラザーズ	T/B	3,600	3,240
フラッピー	T/B	4,500	4,050
ロードランナー	T/B	4,800	4,320

PC 8801/mkII SR

商品名	メディア	定価	割引価値
FREE WAY	5'2D	5,800	5,300
サンダーフォース	5'2D	6,900	6,300
コンストラクション			
スタコラサッチャン	5'2D	5,800	5,220
飛車	T/B	4,200	3,780
ピーピングスキャンダル	5'2D	6,500	5,900
ファイヤークリスタル	5'2D	7,800	7,100
ドラゴンスレイヤー	5'2D	7,200	6,500
プラズマライン	T/B	4,800	4,320
野球狂	5'2D	6,800	6,150
プラズマライン	5'2D	6,900	6,210
THE BLACK ONYX	5'2D	7,800	7,100
チョップリフター	5'2D	6,800	6,150
ファイヤークリスタル	T/B	4,800	4,320
F2グランプリ	T/B	3,800	3,420
飛車	5'2D	6,400	5,800
プロフェッショナル麻雀	5'2D	6,800	6,150
ロードランナー	5'2D	6,800	6,150
ハイドライド	5'2D	6,800	6,150

MSX

商品名	メディア	定価	割引価値
デゼニランド	T/B	4,800	4,320
タティカ	ROM	4,800	4,320
ゴルフ狂	ROM	4,800	4,320
倉庫番	ROM	4,800	4,320
ミステリーハウスII	T/B	3,800	3,420
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,000	3,600
クィーンズゴルフ	ROM	4,800	4,320
グライダー	ROM	4,800	4,320
フラッピー	T/B	3,800	3,420
ローラーボール	ROM	4,800	4,320
ヴォルガード	T/B	4,200	3,780
続・黄金の墓(スフィンクスの謎)	T/B	4,800	4,320
スコープオン	ROM	4,800	4,320
ボンバーマン	ROM	4,800	4,320
ベースボール	T/B	3,200	2,880
ホールインワン	ROM	4,800	4,320
はらペンパックン	ROM	4,800	4,320

X-1 シリーズ

商品名	メディア	定価	割引価値
スプリングパニック	T/B	980	880
TONKY	T/B	3,800	3,420
GHOST TOWN	T/B	3,800	3,420
トロップウエイ	T/B	4,500	4,050
トランプ狂	T/B	4,000	3,600
パンチボール・マリオブラザーズ	T/B	3,600	3,240
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,320
フラッピー	T/B	4,500	4,050
ヴォルガード	T/B	4,500	4,050
プラズマライン	T/B	4,800	4,320
エキストラピンボール	T/B	3,500	3,150
EGGY	T/B	4,200	3,780
H.P王将	T/B	4,200	3,780
野球狂	T/B	4,000	3,600
野球狂	5'2D	6,800	6,120
ミステリーハウス/ウォーリー	T/B	3,800	3,420
ちまちま	T/B	4,800	4,320
F2グランプリ	T/B	3,800	3,420
ドラゴンスレイヤー	T/B	5,900	5,310
THE BLACK ONYX	T/B	5,800	5,220
ハイパワーオリンピック'84 I	T/B	4,800	4,320
ハイパワーオリンピック'84 I	5'2D	6,800	6,120
ちゃっくんぽっぷ	T/B	4,500	4,050
フロントライン	T/B	4,500	4,050
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,150
X-1 ゼビウス JOY付	T/B	5,900	5,310
X-1 ゼビウス JOY付	5'2D	7,500	6,750

FM-7/77

商品名	メディア	定価	割引価値
仮面ライダー	T/B	4,800	4,320
ブルースリー	T/B	4,800	4,320
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,320
チャンピオン・バルダーダッシュ	T/B	4,800	4,320
キン肉マン	T/B	4,800	4,320
ラリパッパ野球団	T/B	3,800	3,420
マジンガーZ	T/B	4,800	4,320
信長の野望	T/B	4,500	4,050
マリオブラザーズSPECIAL	T/B	3,600	3,240
パンチボール・マリオブラザーズ	T/B	3,600	3,240
マイロリータ	T/B	3,800	3,420
FIERIE'S RESIDENCE	5'2D	7,800	7,100
フラッピー	T/B	4,500	4,050
サンダーフォース	T/B	4,500	4,050
ヴォルガード	T/B	4,500	4,050
名棋士	T/B	3,800	3,420
プラズマライン	T/B	4,800	4,320
カレイジアス・ペルセウス	T/B	4,800	4,320
テラ4001	T/B	4,800	4,320
ドラゴンスレイヤー	T/B	4,800	4,320
ラリーX	T/B	3,500	3,150
ちゃっくんぽっぷ	T/B	4,500	4,050
フロントライン	T/B	4,500	4,050

mz1500

マリオブラザーズSPECIAL	QD	5,200	4,680
3-Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,600
不思義の国のアリス	QD	4,500	4,050
H P 王将	QD	4,200	3,780
サラダの国のトマト姫	QD	5,800	5,220
惑星メフィウス	QD	4,800	4,320
ヴォルガード	QD	4,800	4,320
フラッピー	QD	4,800	4,320
サンダーフォース	QD	4,800	4,320
ロードランナー	QD	5,200	4,680
パックマン	QD	4,800	4,320
不思議の国のアリス	QD	4,800	4,320

3月30日 池袋ワープロ店オープン パールシティー5F

池袋パソコン店同時オープンセール実施中

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 サポート 東京都豊島区要町3-38-8 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6

ワールド イン アオヤマは日経新聞・日経産業新聞等経済紙にまで紹介された販売店です。

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本で即お届け!!

超特価

実用性重視

高級パソコンデスク

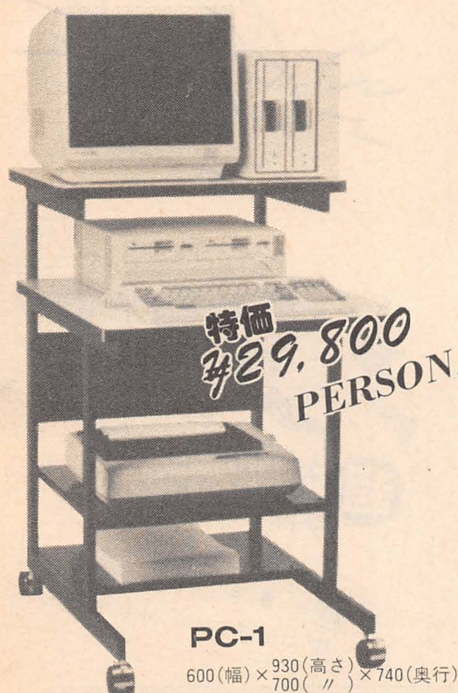
全国特急発送

パソコンの置き場所にお困りの方へ―― 省スペース情報

★PC・FMなどあらゆる機種に！
★業務用として開発設計、強度バツグン
実用性を重視し、ムダを省いたシンプル設計、家庭用としてもシンプルな白と黒のツートンカラー
★移動自由自在（ストッパー付キャスター使用）



PC-3
特価 ¥36,000
900(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)



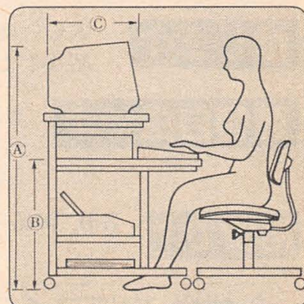
PC-1
特価 ¥29,800
600(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

PERSONAL COMPUTER DESK



PC-2
特価 ¥42,000
1200(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

実用性・機能性を備えた省スペースデスク



Ⓐ本体、キーボード、DISK、プリンターなどコンパクトにセット。周辺機器など使い易い位置に自由なセットができます。
Ⓑテーブルの高さは、一般の机と同じに設定、他の机と併用の場合にも便利です。
Ⓒディスプレイの奥行を十分に確保した広いディスプレイ台。PC-1でもディスプレイ横にDISKなどを設置できます。
★パソコンデスクは全機種組立式、ドライバー1本で組立て簡単です。

※その他、ディスプレイ台のないタイプ（ワープロ用）もございますのでお気軽にお問合せ下さい。

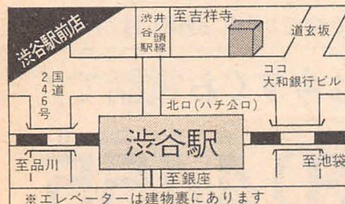
●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で！

東京本社受付☎03(463)4455（ヨシココ）
大阪受付☎06(364)1258

※すでに注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●受付／午前10時➡午後7時

渋谷駅前店にて展示中
お気軽にご来店下さい!!



㈱日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

お申込方法

●今すぐお電話申込か、下記の申込書に御記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。致着後3日前後で商品をお届け致します。（場所によっては翌日配達になります。）
送り先：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル パソコンデスク係
㈱日本マイコン流通センター
●お振込の場合は、先に必ずお電話にて住所・氏名・お電話番号をお知らせ下さい。
振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6400197
㈱日本マイコン流通センター

キリトリ線

《パソコンデスク申込書》昭和　　月　　日　日本マイコン流通センター 御中

ご購入機種（新品）			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。 印
品　名	特価価格	台数	フリガナ
			氏　名　　☎(　　　)
			フリガナ
			住　所(〒　　)

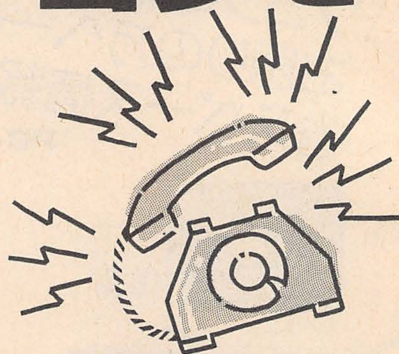
●全国の販売店様へ。業販も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。 TEL 03-463-4612 Ⓑ5月号

中古マイコンショップ

渋谷駅前
ハチ公口
徒歩0分

激安
中古マイコン
在庫300台！
中古ソフト大量展示

全国ネットで あなたのマイコンを



保証します 全商品3ヶ月～1年　当社の中古マイコンは自社ナンバーで商品登録されており、買替や手放す場合アフターサービスなど有利です。(完全管理制度)

低金利です クレジット月々3,000円より・3回～60回まで 下取差額クレジットOK！

捜します 欲しい機種を捜したり予約も受付て、いち速く納品致します。

買替自由です ビデオからマイコンへ、マイコンからビデオ・オーディオ・無線・ニューメディアテレビなどへと、あらゆる商品へ買替OK！

格安です 各社 新品 特価販売！ まずはお問い合せ、ご来店下さい。



なぜ今 中古マイコンなのか！

たとえば中古車などはサビやエンジンの消耗など中古・新品の差は大きいが、マイコンの場合はＬＳＩという半導体がほとんど。これには消耗・老朽化などまったくといっていいほどない！中古マイコンは限りなく新品に近い商品なのである。

それともう一つは買替や手放す場合。新品は買った直後に中古価格に値下がりしてしまう。もっとも、人気・不人気でかなり違うが、とにかく値下がりしてしまう。中古なら安いし、買替や手放す場合も値下がりは少ない。中古といっても現行の新製品は揃っているし、使用する側のニーズさえ合っていれば中古マイコンをお薦めしたい。

超 お買得中古マイコン 本体・周辺機器のリストができました…!!

全メーカー満載

●お申し込みの方は60円切手2枚を同封の上、当社中古マイコンリスト係へ御請求下さい。

超 お買得品セット

頭金なしクレジット　お申し込みは今すぐお電話で!!

注文 No.510 限定8台
SONY HB-55 MSX
定価 ~~¥54,800~~
新品
現金特価 ¥24,800
そのままTVにつなげます。(ケーブル付)

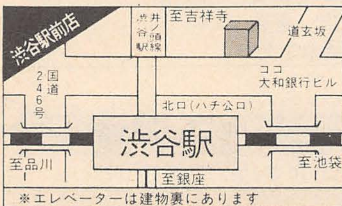
注文 No.511 限定5台
NEC PC-6001mkIIセット
PC-6001mkII (本体・新品)
MR-33DR(サンヨータテ型レコーダ・新品)
RGBケーブル
合計定価 ~~¥99,400~~
特価 ¥59,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥6,284	¥5,300
18回	¥5,178	¥3,600

そのままTVにつなげます。

注文 No.512 限定9台
NEC PC-8801MKIISR(model 30)セット
PC-8801MKIISR M30(本体・新品)
PC-TV351(640×400カラーモニター・新品)
RGBケーブル
合計定価 ~~¥387,800~~
新製品大特価 ¥309,800
PC-TV351はテレビ機能、ワイヤレスリモコン付

回数	1回目	2回目以降
24回	¥15,870	¥14,800
36回	¥13,956	¥10,400
48回	¥11,144	¥ 8,200



《お申し込み方法》

★今すぐ上記の注文No.にてお電話でお申込下さい。★限定台数ですのでお早めにお願致します。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

株式会社
日本マイコン流通センター ☎03(463)4455 (ヨシココ)

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

●受付/午前10時→午後7時

日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

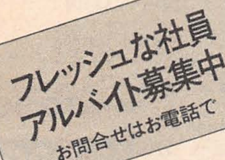
高価下取・買取

全国どこでも
お電話一本で

通信下取販売・買取

中古マイコン

TOKYO
在庫
03(994)5744
日本一
日本マイコン流通センター



メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801M2(新同)	328,000	シャープ	MZ-2200	69,000
〃	PC-9801F2	276,000	〃	X1,X1C,X1D(本体,モニター)	126,000
〃	PC-9801	134,000	〃	MZ-700シリーズ	22,000より
〃	PC-8801MKⅡSR30(新同)	202,800	東芝	パソピア16(カラーモニター他付)	298,000
〃	PC-8801MKⅡ10,20,30	118,000より	〃	パソピア(PA-7010)	29,800
〃	PC-8801	79,800	〃	パソピア7	39,800
〃	PC-8001MKⅡSR(新同)	84,000	日立	MB-16003(16000シリーズ)	248,000
〃	PC-8001MKⅡ	54,000	富士通	FM-77D2	144,000
〃	PC-8001	35,000	〃	FM-7	64,000
〃	PC-6601	74,000	〃	FM-8	54,000
〃	PC-6001MKⅡSR(新同)	69,800	ナショナル	JR-100	19,800
〃	PC-6001MKⅡ	45,000	APPLE	APPLE J-PLUS	128,000
〃	PC-6001	19,800	〃	APPLEⅡC	198,000
〃	PC-PR-201(136桁プリンタ)	198,000	三菱	マルチ8	39,800
各社	中解像度モニター	24,000より	精工舎	GP-550E(漢字プリンタ)	59,800
〃	高解像度モニター	38,000より	カシオ	FP-1100	39,800
〃	超高解像640×400モニター	69,800より	エプソン	MP-80 F/T	39,800
〃	グリーンモニター	12,000より	セガ	SC-3000	14,800
〃	フロッピィディスク1,2ドライブ	49,800より	ソード	M-5	14,800
シャープ	MZ-2000	59,800	各社	MSX	19,800より
〃	MZ-80B	58,000	〃	プリンタ	14,800より

※その他在庫は、豊富にございます。

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで右記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

☎03(463)4455（ヨシココ）

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

キリトリ線

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業	年令	購入方法	現金　クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、今すぐお送り下さい。至急、見積と便利で簡単なお取引きを方法の説明書をお送り致します。★下取り品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。Ⓑ5月号

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ

商品は今すぐ ——

お支払いは 5月からでOK！



テレフォンショッピング

仙台(0222) 24-5591

---

① NEC PC-6001mkII（マーク）

NECのおしゃべりパソコン"PCシリーズ"の人気機種。そのまま自宅のテレビに接続可能。漢字も書け、お話しもできる。数々の機能を満載したホームパソコン。



本体 ＋ データレコーダー

- ●本体PC-6001mkII……………¥84,800
- ●アイワデータレコーダ〈DR-2〉…¥12,800

メーカー希望小売価格合計¥97,600を 現金特価**69,800**円

頭金なし	月々**3,000**円×11回
第1回目3,300円	
ボーナス月加算………20,000円×2回	

お支払い合計……………………76,300円

② MZ-1500

QDって、スゴイ！この実感はパソコンに詳しい人ほど強いようです。あの"サンダーフォース"もなんと8秒のスピードスタート、イライラ待つ時間に耐えてきたマニアにはこのスピードはなんとも魅力に違いありません。もう長いプログラムもコワくない。趣味に遊びに仕事に熱中。これからはダンゼン、QDです。



本体 ＋ カラーモニター

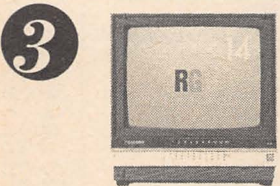
- ●本体MZ-1500…………………¥89,800
- ●ニデコカラーモニター〈NH-14DL〉…¥59,800

メーカー希望小売価格合計¥149,600を 現金特価**124,800**円

頭金なし	月々**3,500**円×23回
第1回目4,500円	
ボーナス月加算………15,000円×4回	

お支払い合計……………………145,000円

③ 東芝14V16F



実使用2,000文字表示の便利タイプ。RGBモニター、TVチューナー付。

●東芝カラーモニター〈14U16F〉

現金特価**49,800**円

頭金なし	月々**2,800**円×11回
第1回目3,700円	
ボーナス月加算………10,000円×2回	

お支払い合計……………………54,290円

④ NEC C14N-26PV



AVシステムが広がるモニター出力端子付。2000文字対応、TVチューナー付

●NECカラーモニター〈C-14N26PV〉

●¥89,800 現金特価**59,800**円

頭金なし	月々**3,300**円×11回
第1回目3,650円	
ボーナス月加算………10,000円×2回	

お支払い合計……………………59,950円

⑤ ニデコNH-14DL



RGB2000文字対応。ドットピッチ0.5㎜。マルチスイッチの切換でNEC・富士通・シャープ各社対応。

●ニデコカラーモニター〈NH-14DL〉

●¥59,800 現金特価**47,800**円

《RGBケーブルサービス》

頭金なし	月々**3,000**円×11回
第1回目3,320円	
ボーナス月加算………8,000円×2回	

お支払い合計……………………52,320円

⑥ ニデコNH-14DN



RGB4050文字対応。ドットピッチ0.39㎜の高精度・高解像度、16色対応可。マルチスイッチ切換でNEC・富士通・シャープなど各社対応。

●ニデコカラーモニター〈NH-14DN〉‥¥99,800

現金特価**79,800**円

《RGBケーブル付》

頭金なし	月々**3,900**円×11回
第1回目4,300円	
ボーナス月加算………20,000円×2回	

お支払い合計……………………87,200円

⑦ ブラザーM-1009X



MSX・PCシリーズ対応。鮮明9ドット、低騒音設計。印字速度40文字/秒。

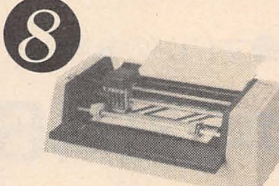
- ●ブラザーパーソナルプリンター〈M-1009X〉¥49,800
- ●プリンターケーブル……………¥7,000

メーカー希望小売価格合計¥56,800を 現金特価**46,800**円

頭金なし	月々**2,900**円×11回
第1回目3,330円	
ボーナス月加算………8,000円×2回	

お支払い合計……………………54,500円

⑧ NEC PC-6023



PC-6601お持ちの方へ最適。

●NECプロッター〈PC-6023〉…¥79,800

現金特価**44,800**円

《6601用ソフト、ケーブルサービス》

頭金なし	月々**4,000**円×11回
第1回目5,050円	

お支払い合計……………………49,050円

⑨ 精工舎 GP-500(F)(M)



●精工舎グラフィックプリンター〈GP-500(F)(M)〉……………¥49,800

現金特価**39,800**円

《PC、FM、MSX用ケーブルサービス》

頭金なし	月々**3,600**円×11回
第1回目4,000円	

お支払い合計……………………43,600円

⑩ 精工舎 GP-550(F)(M) 《ケーブルサービス》

●精工舎グラフィック漢字プリンター〈GP-550(F)(M)〉……………¥89,800



現金特価**59,800**円

頭金なし	第1回目4,700円
月々**3,700**円×11回	
ボーナス月加算…10,000円×2	

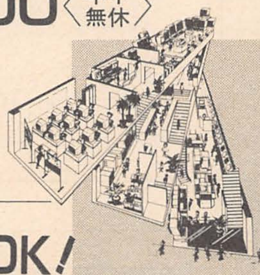
お支払い合計…65,400円

受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達**／ご注文は **商品NOでどうぞ**

低金利でお得な **OAクレジット**／手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK！**／ゆっくりお支払い **5月からのお支払いでOK！**



パソコンの大型専門店 **コンピュータ中央**



エルタウン ——

庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎24－5591

マイコンプラザ石巻バイパス店
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

マイコンプラザ山形本店
山形市七日町二丁目7-43☎0236(42)1222

NEW GAME SOFT INFORMATION

リアルタイム・サスペンス&ドラマチックゲーム

大脱走

味方捕虜を 奪回せよ!



キャリーラボがそのオリジナリティを誇る「大脱走」。それは君自身が主人公となって活躍する一大救出ドラマだ!「ナチスの捕虜収容所に潜入し、5人の味方捕虜を奪回せよ」この任務を伝えられた君は単身、作戦の遂行に向う。めざすは中世の城を利用したナチスの捕虜収容所だ。君は、そこから5人の味方捕虜を救出しなければならない。しかし、警戒は非常に厳重だ。敵の見張りはうようよいる。果たして君の任務達成なるか。ハイクラスのグラフィックは言うまでもなく、リアルタイムのゲーム展開、7ケース13パターン以上にも及ぶ主人公(君)の多種多様な行動は君を夢中にさせてくれるだろう。

■階段を登って敵城へ侵入せよ!



いよいよ侵入開始!まず君はひとつだけある階段を使って敵城へ侵入する。見張りの位置を十分に見定めよう!

■見張りを倒して牢屋のカギを手に入れろ!



敵城には最初2、3人の見張りがウロウロしている。その中のひとりが牢屋のカギを持っているのだ。見張りを倒すためには3つの方法がある。

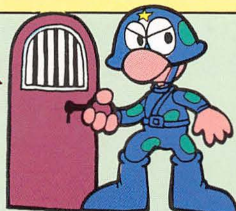
①鉄砲で撃つ
②手りゅう弾を投げる
③後ろから敵をキックする

言うまでもないことだが、正面から見張りに近ずいてはいけない。君の命はない。



救出

■牢屋を開け、捕虜を助け出せ!



なんとかカギを手に入れたら牢屋を開いて中にいる捕虜を救出せよ。
また、牢屋は近くで手りゅう弾が爆発したときにも開くのだ。



■「集れ」と命令すれば近くの捕虜は君の後に付いてくる!

コマンドキーAは「集れ!」の合図だ。近くにいる捕虜は君の方へ向かい、後を付いてくる。
また、コマンドキーZは「散れ!」の合図だ。捕虜は君の行動とは無関係に脱出しようとして行動する。
リーダーである君は敵に目を光らせるだけでなく、味方捕虜にもうまく指示を与えてやらなければいけない。

■捕虜が見張りに捕まると独房へ連れて行かれる!

しまった!味方捕虜のひとりがヘマをして見張りに捕まってしまった。彼は独房入りである。独房はカギでは開かないのだ。
手りゅう弾を使うしかない。



■捕虜を出口まで連れてきて「散れ」と命令せよ!

出口の近くまで捕虜を連れてきたら、君の「散れ」コマンドで捕虜は脱出する。もし、5人の捕虜が脱出するか死んでしまったら、君もすぐに脱出せよ。捕虜が5人とも死んでしまったらゲームオーバー。君の遂務は完全に失敗に終ったのだ。長居は無用。再度挑戦しよう。

実はここに挙げたのは、「大脱走」ゲームの面白さのほんの一部である。おまけにカセットは16面、ディスクは50面あるのだ。他に宝物を発見したり、倒した敵から武器をうばったり、鉄砲のうちかたにテクニックがあったりと、話題はつきない。

PC-8801/mkII	CT	¥4,200
	5FD	¥6,400
PC-9801/E/F	CT	¥6,400
MZ-2200/2000	CT	¥4,200
X1シリーズ	CT	¥4,200
FM-NEW7/77/7	CT	¥4,200
FM-NEW7/7	5FD	¥6,400
FM-77	3.5FD	¥6,800

F2グランプリ 飛車 好評発売中! フロントライン ちゃっくんぽっぷ IBM-JXシリーズ新登場!

パートナーショップ
●マイクロキャビン
●マイコンハウスSPS



Carry lab.
株式会社 キャリーラボ

GAME SOFT シリーズ
〒862 熊本市大江6丁目25 25 金子ヒル1F
TEL 096(363)0211
FAX 096(363)0235 G2・G3

BASIC マガジン 5月号 請求券

チャレンジャーズ ソフト情報誌「チャレンジャーズ」ご希望の方は、氏名、住所年年令、職業を明記の上、送料 200円と請求券を添えてお申し込みください。

通信販売 全国マイコン販売店で取り扱っております。通信販売の御注文は現金書留か郵便振替を御利用ください。送料300円。郵便振替口座 熊本0−18846

サポート 月〜金曜日14:00〜17:00 TEL 096−363−0047

マイコンBASICマガジン第四巻第五号 通巻二十五号 昭和六十年四月二十五日印刷 昭和六十年五月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十九年五月一日国鉄首都特別扱承認雑誌第七五一七号